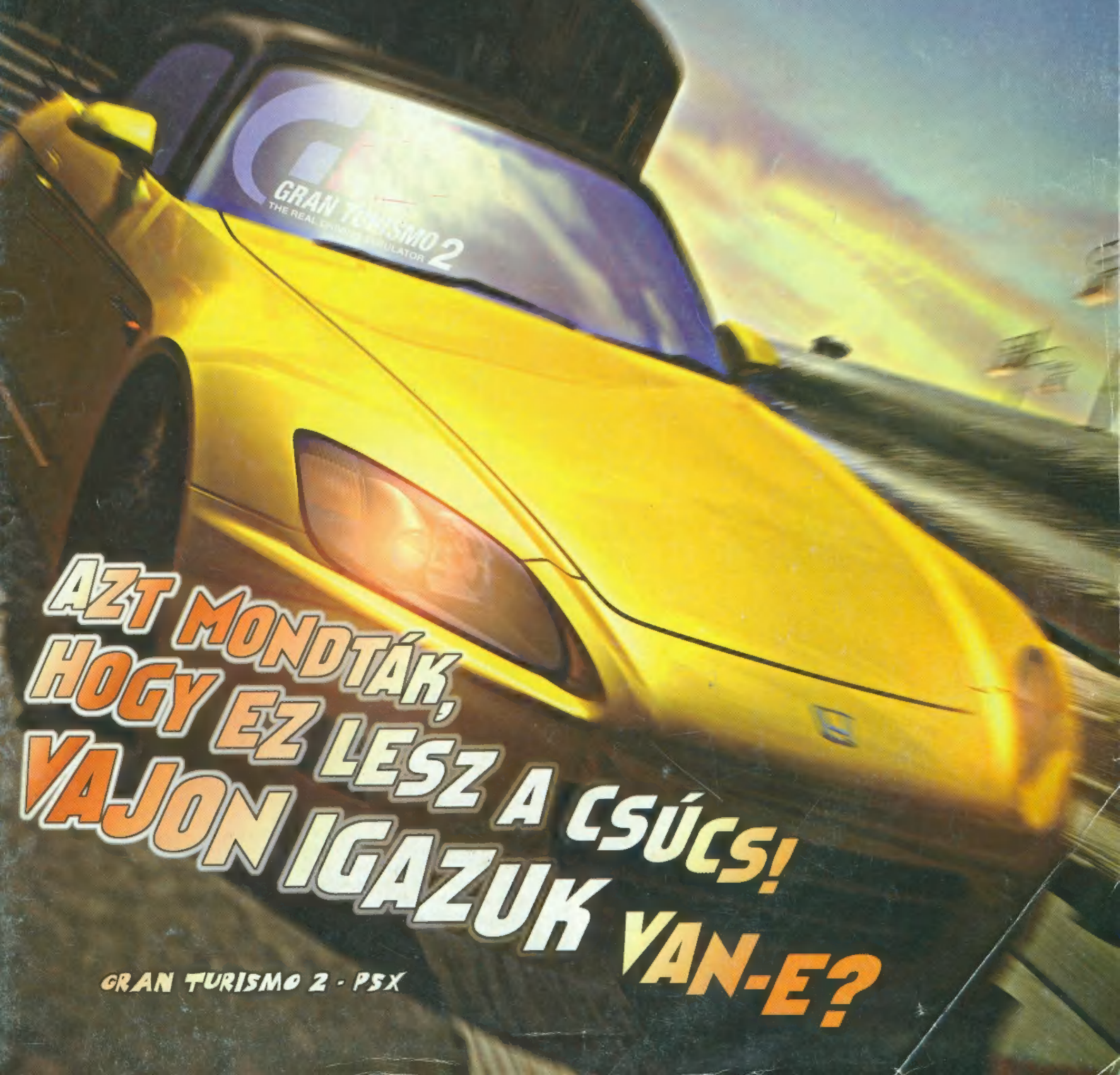


IV. ÉVFOLYAM 2. SZÁM
2000 FEBRUÁR

N64 PLAYSTATION

MEGSZÁLLOTT JÁTEKOSOK MAGAZINJA

576 FT KONZOL



AZT MONDTÁK,
HOGY EZ LESZ A CSÚCS!
VAJON IGAZUK VAN-E?

GRAN TURISMO 2 - PSX

1389 BUDAPEST, POSTAFIÓK 132 TEL: 359-0576

Az árak a 25% ÁFA-t már tartalmazzák! Az árváltoztatás jogát indokolt esetekben fenntartjuk!



~~36999,-~~ HELYETT
AKCIÓS ÁR
34999,-



NINTENDO 64 16 SZÉRSZEM
1 CONTROL PAD + MARIO 64 KAZETTA
32999,-

NINTENDO 64 1 CONTROL PAD
+ STAR WARS POD RACER
+ MARIO 64 KAZETTA
49999,-

COLOR GAME BOY

10 PIN SCHMIDT	9990,-	MAYA BEE	9990,-
720	9990,-	MICKEYS RACING	9990,-
ANTZ	9990,-	MICRO MACHINES 1-2	9990,-
ARCADE HITS	9990,-	MISSILE COMMAND	9990,-
ARMY MEN	9990,-	MISSION IMPOSSIBLE	9990,-
BATTLESHIP	9990,-	MR. NUTZ	9990,-
BEAUTY & THE BEAST	9990,-	MS PACMAN	9990,-
BLACK BATS BOMBING	9990,-	NBA PRO 99	9990,-
BUMBLE BOBBLE	9990,-	NHL 2000	9990,-
CAESARS PALACE 2	9990,-	PAC MAN	9990,-
CARINAGECROSS	9990,-	PAPERBOY	9990,-
CATWOMAN	9990,-	PITFALL	9990,-
CENTREPE	9990,-	POCKET BOMBERMAN	9990,-
CHASE HQ	9990,-	POWER QUEST	9990,-
CHESSMASTER	9990,-	REBEL FIGHT CHAMELOT	9990,-
CONKER POCKET TALES	9990,-	R TYPE DX	9990,-
CRAZY BIKERS	9990,-	RAMPAGE	9990,-
CRAZY CASTLE 3	9990,-	RATS	9990,-
DAFFY DUCK FOWL BLAY	9990,-	ROADSTER	9990,-
DEJA VU 1&2	9990,-	RONALDO FOOTBALL	9990,-
DROP ZONE	9990,-	SHADOW GATE	9990,-
DUKE NUKEM	9990,-	SHANGHAI POCKET	9990,-
EVEL KNEVEL	9990,-	SILICON VALLEY	9990,-
F1 WORLD GP	9990,-	SPEEDY GONZALES	9990,-
FIFA 2000	9990,-	SPY VS SPY	9990,-
FLICKER	9990,-	STAR WARS JEDI	9990,-
GAME AND MATCH GALLERY 2	9990,-	SUPER BREAKOUT	9990,-
GEX	9990,-	SUPER MARIO DELUXE	9990,-
GTA	9990,-	SUPER SNOWBOARDING	9990,-
HINWIST MOON	9990,-	TAZ MUNCHING MADNESS	9990,-
HEXITE	9990,-	THREE LIONS	9990,-
INTERNATIONAL TRACK & FIELD	9990,-	TOM & JERRY	9990,-
ISS KICKER 99	9990,-	TONIC TROUBLE	9990,-
JANOSH	9990,-	TOTAL SOCCER	9990,-
ILLU	9990,-	TUROK 2	9990,-
KOHAMI GB COLLECTION	9990,-	TUROK SHOCK WARS	9990,-
LAS VEGAS	9990,-	WARIOLAND 2	9990,-
LEGEND OF RIVER KING	9990,-	WICKED SURFING	9990,-
LOGICAL	9990,-	WWF ATTITUDE	9990,-
LOONEY TUNES	9990,-	YODA STORIES	9990,-
LUCKY LUKE	9990,-	ZELDA	9990,-
MARIO GOLF	9990,-		

GAME BOY

ADVENTURE ISLAND	6990,-	MOTOCROSS MANIACS	7990,-
ANIMANIACS	7990,-	MR. NUTZ	7990,-
ASTEROX & OBELIX	6990,-	NIGEL MANSEL	7990,-
BATMAN FOREVER	6990,-	NIGEL MANSEL	7990,-
BATMAN RETURN OF JOKER	6990,-	ODD WORLD ADVENTURES	7990,-
BIONIC COMMANDO	7990,-	PAPERBOY	7990,-
BOING	6990,-	PACMAN DELUXE	7990,-
BUGS BUNNY 2	6990,-	PINOCCHIO	7990,-
BUST A MOVE 2	6990,-	POCAHONTAS	7990,-
COLD SHADOW	6990,-	POOL	7990,-
CONTRA ALIEN WARS	6990,-	POPEYE 2	6990,-
DAFFY DUCK	6990,-	ROBOCOP VS TERMINATOR	6990,-
DARKWING DUCK	6990,-	SMALL SOLDIERS	6990,-
DENNIS THE MENACE	6990,-	SMURFS NIGHTMARE	7990,-
DONKEY KONG LAND 2	7990,-	SMURFS TRAVEL THE WORLD	7990,-
DONKEY KONG LAND 3	7990,-	SPY VS SPY	6990,-
DOUBLE DRAGON 3	6990,-	STREET RACER	6990,-
DUCK TALES	6990,-	SUPER BATTLE TANK	6990,-
FINAL FANTASY ADVENTURE	9990,-	SUPER HUNCHBACK	6990,-
FINAL FANTASY LEGEND	9990,-	SUPERMAN	7990,-
FINAL FANTASY LEGEND 2	9990,-	SUPERSTAR SOCCER	7990,-
FINAL FANTASY LEGEND 3	9990,-	TALESPIR	7990,-
GHOST BUSTERS 2	9990,-	TAMAGOTCHI	7990,-
GREMLINS 2	6990,-	TARZAN	6990,-
INDIANA JONES	7990,-	TAZ MANIA	6990,-
JACK NICKLAUS GOLF	7990,-	THE REAL GHOSTBUSTERS	7990,-
JELLY BOY	6990,-	TINY TOONS - WACKY SPORTS	7990,-
JAMMY CONNOR TENNIS	7990,-	TRACK & FIELD	7990,-
JUNGLE STRIKE	7990,-	TRUCK & FIELD	7990,-
LEON KING	7990,-	TUROK	9990,-
LITTLE MERMAID	7990,-	WATER WORLD	6990,-
MEGA MAN	7990,-	WAVE RACE	7990,-
MEGA MAN BATTLE	6990,-	WHO FRAMED ROGER RABBIT	7990,-
MEGA MAN BLACK	6990,-	WWF RAW	5990,-
METAL GEAR SOLID	6990,-	YOGI BEAR GOLD RUSH	6990,-
		YOSHIE'S COOKIE	5990,-

MÁR KAPHATÓ!
SEGA DREAMCAST

79999,-



DREAMCAST +
JOY + DEMO CD

SEGA DREAMCAST CDK

AEROWINGS	10990,-
BLUE STINGER	10990,-
BUGGY HEAT	16990,-
CRUISE	9990,-
DEADLY SHOES	9990,-
EVOLUTION	16990,-
F1 WORLD GP	16990,-
FIGHTING FORCE II	16990,-
HYPER THUNDER	16990,-
INCOMING	16990,-
JAMMY WHITE SHOOKER	16990,-
LEGACY OF KAMI SOUL REAVER	16990,-
MILLENNIUM SOLDIER: EXPENDABLE	16990,-
MORNING GP	16990,-
NBA 2000	16990,-
NBA SHOWTIME	16990,-
POWER STORM	16990,-
RED DOG	16990,-
REVOLT	16990,-
SEGA WORLD WIDE SOCCER	16990,-
SPEED DEVILS	16990,-
SUZUKI ALSTAIR	16990,-
TEE OFF	16990,-
TOKYO HIGHWAY CHALLENGE	16990,-
TOY STORY 2	16990,-
TRICKSTYLE	16990,-
UEFA STRIKER	16990,-
VIGILANTE 5 2ND OFFENSE	16990,-
VIRTUA STRIKER	16990,-
WORMS ARMAGEDDON	16990,-
WWF ATTITUDE	16990,-

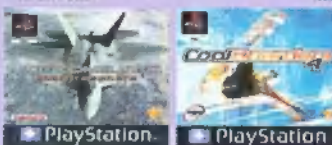
KIEGÉSZÍTŐK

PLAYSTATION	
Memory Card 1MB	2999,-
Memory Card 2MB	4999,-
Memory Card 4MB	9999,-
RFU Adapter	3999,-
Sony Memory Card W88	4999,-
Hyper Noise + Mouse Pad	4999,-
Pro Flat Dual Shock JoyStick	9999,-
Scorpion Gun G-Con Komp.	6999,-
X-Flare FX V3.0	11999,-
Araszer Gun + padl	11999,-
Cyber (Dual Shock Controller	5999,-
Sony Dual Shock Controller	9999,-
Viper Dual Shock Controller	6999,-
Primal Pad + Dual Shock	9999,-
Falcon Gun (laser irányítással)	14999,-
Real Arcade Gun	9999,-
Pro Carry Case (táska)	1499,-
Köszönet	
-Joy Hangszár	2999,-
-Joy	2999,-
-Sant + G-Con	2999,-
NINTENDO 64	
Memory Card - 256K	2999,-
Rumble Pack Plus - 256K memory	4999,-
Memory Extension Pack - 4MB	6999,-
RFU Adapter	7999,-
GAMESBOY	
Multi Boy	
(lampo - Nagyló - Joy - Hangszár)	7999,-
GB Color link kábel	1499,-
GB Color link adapter + kábel	1499,-



Multi Boy + Dual Shock
Kormány + Szívó + Pedál + Kézfék
24999,-

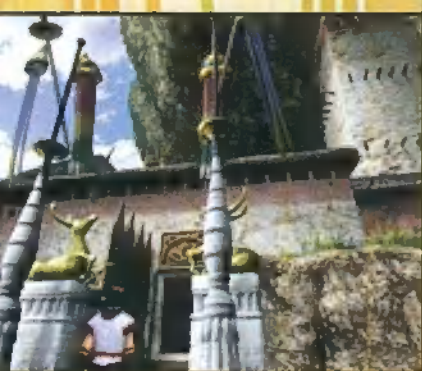
40 WINS	12990,-
A BUG'S LIFE ACTIVITY CENTER	7990,-
ACE COMBAT 3	12990,-
ACTUA POOL	12990,-
ADIDAS POWER SOCCER 2	14990,-
AGENT ARMSSTRONG	11990,-
AR COMBAT / PLATINUM	7990,-
ARCHAIDS	9990,-
AUTHORITY / PLATINUM	7990,-
AUS STAR TENNIS 99	12990,-
AUSSED GENERAL	12990,-
AUSSED	12990,-
ANNA KOURNIKOVA TENNIS	12990,-
ANTZ	12990,-
APOLYPSIS	12990,-
ARMORED CORE	12990,-
ARMY MEN 3D	14990,-
ARMY MEN AIR ATTACK	14990,-
ASSAULT	12990,-
ASTEROX	12990,-
ASTEROX & OBELIX	12990,-



ATTACK OF THE SAUCERMAN	12990,-
AUTO DESTRUCT	11990,-
AYRTON SENNA KART DUEL	12990,-
AZURE DREAMS	12990,-
BALL BLAZER CHAMPIONS	12990,-
BASIE RACE & RIDE	7990,-
BASIEBALL 2000	14990,-
BATMAN & ROBIN	12990,-
BATTLE AERIAL TOSHINDEN 3	11990,-
BIG AIR	12990,-
BIG BREAKS	12990,-
BLAZE & BADE	12990,-
BLAZING DRAGONS	12990,-
BOOD UPAS	12990,-
BOODY BOAT	12990,-
BOODY BOAT 2	12990,-
BOMBERMAN	12990,-
BOMBERMAN QUEST	14990,-
BOMBERMAN WORLD	12990,-
BOMBERMAN FORCE	12990,-
BREATHIN' FIRE 3	12990,-
BREATHIN' FIRE 4	12990,-
BREATHIN' FIRE 5	12990,-
BREATHIN' FIRE 6	12990,-
BREATHIN' FIRE 7	12990,-
BREATHIN' FIRE 8	12990,-
BREATHIN' FIRE 9	12990,-
BREATHIN' FIRE 10	12990,-
BREATHIN' FIRE 11	12990,-
BREATHIN' FIRE 12	12990,-
BREATHIN' FIRE 13	12990,-
BREATHIN' FIRE 14	12990,-
BREATHIN' FIRE 15	12990,-
BREATHIN' FIRE 16	12990,-
BREATHIN' FIRE 17	12990,-
BREATHIN' FIRE 18	12990,-
BREATHIN' FIRE 19	12990,-
BREATHIN' FIRE 20	12990,-
BREATHIN' FIRE 21	12990,-
BREATHIN' FIRE 22	12990,-
BREATHIN' FIRE 23	12990,-
BREATHIN' FIRE 24	12990,-
BREATHIN' FIRE 25	12990,-
BREATHIN' FIRE 26	12990,-
BREATHIN' FIRE 27	12990,-
BREATHIN' FIRE 28	12990,-
BREATHIN' FIRE 29	12990,-
BREATHIN' FIRE 30	12990,-
BREATHIN' FIRE 31	12990,-
BREATHIN' FIRE 32	12990,-
BREATHIN' FIRE 33	12990,-
BREATHIN' FIRE 34	12990,-
BREATHIN' FIRE 35	12990,-
BREATHIN' FIRE 36	12990,-
BREATHIN' FIRE 37	12990,-
BREATHIN' FIRE 38	12990,-
BREATHIN' FIRE 39	12990,-
BREATHIN' FIRE 40	12990,-
BREATHIN' FIRE 41	12990,-
BREATHIN' FIRE 42	12990,-
BREATHIN' FIRE 43	12990,-
BREATHIN' FIRE 44	12990,-
BREATHIN' FIRE 45	12990,-
BREATHIN' FIRE 46	12990,-
BREATHIN' FIRE 47	12990,-
BREATHIN' FIRE 48	12990,-
BREATHIN' FIRE 49	12990,-
BREATHIN' FIRE 50	12990,-
BREATHIN' FIRE 51	12990,-
BREATHIN' FIRE 52	12990,-
BREATHIN' FIRE 53	12990,-
BREATHIN' FIRE 54	12990,-
BREATHIN' FIRE 55	12990,-
BREATHIN' FIRE 56	12990,-
BREATHIN' FIRE 57	12990,-
BREATHIN' FIRE 58	12990,-
BREATHIN' FIRE 59	12990,-
BREATHIN' FIRE 60	12990,-
BREATHIN' FIRE 61	12990,-
BREATHIN' FIRE 62	12990,-
BREATHIN' FIRE 63	12990,-
BREATHIN' FIRE 64	12990,-
BREATHIN' FIRE 65	12990,-
BREATHIN' FIRE 66	12990,-
BREATHIN' FIRE 67	12990,-
BREATHIN' FIRE 68	12990,-
BREATHIN' FIRE 69	12990,-
BREATHIN' FIRE 70	12990,-
BREATHIN' FIRE 71	12990,-
BREATHIN' FIRE 72	12990,-
BREATHIN' FIRE 73	12990,-
BREATHIN' FIRE 74	12990,-
BREATHIN' FIRE 75	12990,-
BREATHIN' FIRE 76	12990,-
BREATHIN' FIRE 77	12990,-
BREATHIN' FIRE 78	12990,-
BREATHIN' FIRE 79	12990,-
BREATHIN' FIRE 80	12990,-
BREATHIN' FIRE 81	12990,-
BREATHIN' FIRE 82	12990,-
BREATHIN' FIRE 83	12990,-
BREATHIN' FIRE 84	12990,-
BREATHIN' FIRE 85	12990,-
BREATHIN' FIRE 86	12990,-
BREATHIN' FIRE 87	12990,-
BREATHIN' FIRE 88	12990,-
BREATHIN' FIRE 89	12990,-
BREATHIN' FIRE 90	12990,-
BREATHIN' FIRE 91	12990,-
BREATHIN' FIRE 92	12990,-
BREATHIN' FIRE 93	12990,-
BREATHIN' FIRE 94	12990,-
BREATHIN' FIRE 95	12990,-
BREATHIN' FIRE 96	12990,-
BREATHIN' FIRE 97	12990,-
BREATHIN' FIRE 98	12990,-
BREATHIN' FIRE 99	12990,-
BREATHIN' FIRE 100	12990,-

METAL GEAR SOLID VS MISSIONS	7990,-
MILLENNIUM SOLDIER: EXPENDABLE	12990,-
MISSION IMPOSSIBLE	12990,-
MORNING GP	12990,-
MORNING HERO	12990,-
MONSTER SEED	12990,-
MORAL KOMBAT TRILOGY / PLATINUM	7990,-
MOTO RACER 3	7990,-
MOTO RACER 4	7990,-
MOTO RACER 5	7990,-
MOTO RACER 6	7990,-
MOTO RACER 7	7990,-
MOTO RACER 8	7990,-
MOTO RACER 9	7990,-
MOTO RACER 10	7990,-
MOTO RACER 11	7990,-
MOTO RACER 12	7990,-
MOTO RACER 13	7990,-
MOTO RACER 14	7990,-
MOTO RACER 15	7990,-
MOTO RACER 16	7990,-
MOTO RACER 17	7990,-
MOTO RACER 18	7990,-
MOTO RACER 19	7990,-
MOTO RACER 20	7990,-
MOTO RACER 21	7990,-
MOTO RACER 22	7990,-
MOTO RACER 23	7990,-
MOTO RACER 24	7990,-
MOTO RACER 25	7990,-
MOTO RACER 26	7990,-
MOTO RACER 27	7990,-
MOTO RACER 28	7990,-
MOTO RACER 29	7990,-
MOTO RACER 30	7990,-
MOTO RACER 31	7990,-
MOTO RACER 32	7990,-
MOTO RACER 33	7990,-
MOTO RACER 34	7990,-
MOTO RACER 35	7990,-
MOTO RACER 36	7990,-
MOTO RACER 37	7990,-
MOTO RACER 38	7990,-
MOTO RACER 39	7990,-
MOTO RACER 40	7990,-
MOTO RACER 41	7990,-
MOTO RACER 42	7990,-
MOTO RACER 43	7990,-
MOTO RACER 44	7990,-
MOTO RACER 45	7990,-
MOTO RACER 46	7990,-
MOTO RACER 47	7990,-
MOTO RACER 48	7990,-
MOTO RACER 49	7990,-
MOTO RACER 50	7990,-
MOTO RACER 51	7990,-
MOTO RACER 52	7990,-
MOTO RACER 53	7990,-
MOTO RACER 54	7990,-
MOTO RACER 55	7990,-
MOTO RACER 56	7990,-
MOTO RACER 57	7990,-
MOTO RACER 58	7990,-
MOTO RACER 59	7990,-
MOTO RACER 60	7990,-
MOTO RACER 61	7990,-
MOTO RACER 62	7990,-
MOTO RACER 63	7990,-
MOTO RACER 64	7990,-

TARTALOM



Jade Cocoon



Gran Turismo 2



Ronin Blade

Hírek.....	2
Gran Turismo 2 (PSX)	4
Suikoden 2 (PSX NTSC)	7
Dukes of Hazzard (PSX NTSC)	8
Vigilante 8 : 2 nd Offense (PSX)	9
Vandal Hearts 2 (PSX NTSC)	10
Ace Combat 3 (PSX)	12
Shao Lin (PSX)	13
Ehrgeiz (PSX)	14
Wartris (PSX)	15
Cool Boarders 4 (PSX)	16
Space Debris (PSX)	21
Konami Arcade Classics (PSX NTSC)	22
Arcade Party Pak (PSX NTSC)	23
Jade Cocoon (PSX)	24
Ronin Blade (PSX)	26
Overblood 2 (PSX)	28
Resident Evil 2 (N64)	30
Armorines (N64)	32
Earthworm Jim 3D (N64)	33
Csevegő.....	34



Earthworm Jim 3D



Ace Combat 3



Armorines



Resident Evil 2

aktuális 25

Ha ez nem a februári szám lenne, akkor bizonyára másképp kezdeném az AKTUALIST, de mivel február van, ezért szeretném megragadni az alkalmat, hogy köszöntsem DEZSŐ barátomat. Mégpedig abból az alkalomból, hogy megint találkoztunk és megígértem neki. Szal' Csumizlak Dezsőkém!

Van itt az asztalomon egy halom CD. Elég friss anyagok, még az amerikai és japán PlayStation szaküzletek is megígyelhetnék a választékot. Az a baj velük, hogy bármennyit is nyomok be az újságba, NEM AKAR lefogni a torony! Pedig most aztán nyomom az NTSC-s anyagokat is, meg aztán alig kap néhány játék 2 oldalt, mégsem boldogulok. Remélem, ha sok baj is van a Konzollal, a frissességre most aztán nem lehet panasz! Ennél frissebbek már csak akkor lehetnének, ha hetente kétszer jelennének meg 100 oldalon. Ja, és a Mangásoknak is szerettem volna kedveskedni az Ehrgeiz poszterrel...

Meg aztán megtört a jég - Vári professzornak végre igazán TETSZETT egy játék N64-re mégpedig a Resident Evil 2! Tehát N64-es tulajdonosok, rohanjatok a boltokba, mert ez csak egyszer fordul elő minden millenniumban!

Martin



576 Konzol A megszállott játékosok magazinja. Az eddig megjelent számokat még nem késő megrendelni! -Comgame "576" Kft 1389 Budapest, Pf: 132.

Ha megrendeled az 576 Konzol valamelyik korábbi számát, akkor a postaköltséget mi fizetjük! Na ez így már elég kedvező, nem?

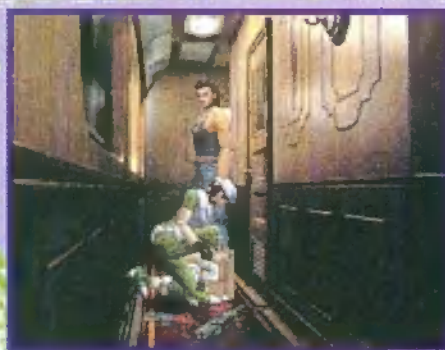
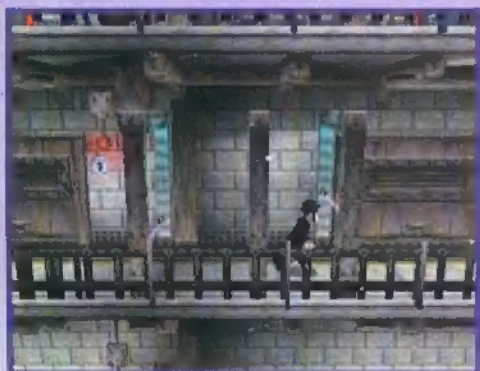
dványban megjelent szívesen és
trációs anyagok
ilyen módon való újra felhasználá-
ak a kiadó engedélyével
sége. ISSN 1417-9296
sége. Grafit Pencil Nyomda
pest
ajlajdonos: Balogh Zsolt
rkesztő: Martin
rv: Molnár Dénes
vács Ildi
dai előkészítés:
arosi Renáta
gírtás: Recent Kft.
a a Comgame Kft.,
Budapest,
ly Gy. utca 17.
cím: 1389 Budapest,
32.
szli a Hírker Rt.,
és alternatív
szitók
tethető: 576 Kbyte
game Kft.),
Budapest,
32.
l: 576konzol@576.hu
ite: www.576.hu
p: Gran Turismo 2

REKORD

BLUES BROTHERS 2000 (NINTENDO 64)

Player 1/Titus

Nehéz az olyan nagy filmeket megjátékosítani, mint az eredeti Blues Brothers. Az a hangulat, az a zene, és azok a színészek megismételhetetlenek lesznek. Talán pont ezért dolgozza fel a Titus a tavaly előtti filmet, mely jóval kisebb sikert aratott, mint elődje. A játék stílusa egy 3D-s puzzle-platform lesz, azaz különböző fejtörő feladványok megoldása után lehet ügyességi feladatokat is megoldani. A történet a film vonalát követi, amikor is az Elwood bratya a börtönből szabadulva pénzt kell, hogy keressenek, ha össze akarják állítani a Blues Band-et. A grafika valami elképesztő, reméljük a kezelhetőség és a hangulat is ilyen jó lesz, hiszen akkor egy újabb minőségi N64-es darabbal állunk szemben.



RESIDENT EVIL 0 (NINTENDO 64)

Capcom

Nem nyomdahiba, hanem valóban ez lesz a neve a legújabb Resident résznek. A számból talán ki lehet következtetni, hogy ez lesz a történet legeleje, ami még az első rész előtt fog játszódni. A főhős Rebecca Chambers lesz, a Bravo Team fiatal tagja. A történet pedig azt fogja körül járni, hogy mi történt a Bravo Teammel, mi, vagy ki áll az Umbrella háterében és ehhez hasonló – eddig ki nem derült eseményeket. A játék ősszel jön Japánban, de az amerikai, illetve európai premier még nem biztos.



STAR WARS: EPISODE 1 - JEDI POWER BATTLES (PLAYSTATION)

LucasArts

A PlayStation történelem talán leghosszabb nevű játékát készítik a Lucas-os fiúk, ami egy újabb bőr lesz az Episode 1-ről. A JPB egy oldalról játszódó "haladás" stílusú bunyós játék lesz, a film főbb, és kisebb szereplőivel egyaránt. A történet szerint továbbhaladva a különböző felszedhető tárgyaktól egyre csak erősödsz, így fejlesztheted különböző képességeidet. Megjelenésére még tavasszal számíthatunk.



CHASE THE EXPRESS (PLAYSTATION)

Sugar & Rockets/Sony

"Üldözd a vonatot" – mondja a Sony, aki a Chase The Express című játékkal beszáll a Resident Evil stílusú játékok közé. A Martin már itt kurjongat mellettem, ugyanis a játék Japán verziója olyan nyomokat hagyott benne, hogy még az újság leadást is a fenébe kívánná. A kamera formabontóan nem csak hogy követ, de az emberrel teljesen körbe tudsz nézni. A grafikát illetően pedig azt hiszem a Resident 3 nyakában lohal. A 2 CD-s opusz tele van videó bejátszásokkal, és hangulatilag is teljesen lenyűgöző. Japán után Amerika jön a közeljövőben, és reméljük őszre hozzánk is elér.



MICRO MANIACS (PLAYSTATION)

Codemasters

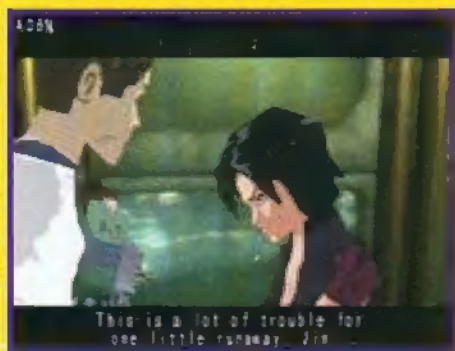
A játék, amit mindenki csak úgy hív, hogy Micro Machines 4. Pedig nem erről van szó... Emlékezzünk csak vissza a Running Wild című futkározós eposzra. Mint ismeretes a játék nem szólt másról, mint arról, hogy ki szalad gyorsabban? Erről lesz szó most is, csak a kivitelezés lesz más. 12 idióta karakter közül választhatsz, akikkel aztán ugyanennyi dílis pályán teheted próbára a tudásod. A játékot egyszerre akár négyen is lehet majd játszani, ami valamikor nyár elején érkezik.



FEAR EFFECT (PLAYSTATION)

Eidos

Ha szereted az anime-t és a cyberpunk-ot, akkor a Fear Effect a Te játékod lesz. A játék különlegessége, hogy eddig soha sem látott szabadságot ad a játékosnak. Azt és all piszál meg, amit akar. Tehát meglátsz valamit a háttérben, s bármennyire nincs köze a történethez, azt nyugodtan megvizsgálhatod. A történet Hong Kong utcáin kezdődik valamikor a jövőben, és stílusilag a Resident Evil, valamint a Syphon Filter keveréke lesz. A megjelenést már többször is eltolták, most úgy néz ki nyár elején várható.



FINAL FANTASY IX (PLAYSTATION)

Square

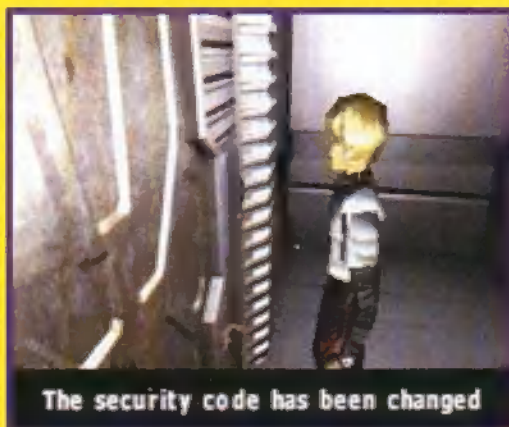
A leveleitek alapján úgy tűnik egyre többen kedvelik Magyarországon is az igényes RPG játékokat, főleg a Final Fantasy sorozatot. Így talán örültek neki, ha beszámolhatunk arról, hogy igen előrehaladott állapotban van a Final Fantasy 9. részének készítése. Január végén a Square egy 3 napos "bulit" rendezett, ahol bemutatták, hogy a 20 éve működő cég mit is tervez a jövőben. Volt itt szó minden féle érdekes dologról, többek között arról, hogy hová fejlődik a konzolos játékipar. És itt jött a képbe az FF sorozat, aminek páratlanul egyszerre 3 részét jelentették be. A Final Fantasy X és XI már a PlayStation 2 készül el, és egyre inkább az online – azaz internetes játékra fog épülni. Így tehát érdekes lesz játszani az utolsó "hagyományos" Final Fantasy-val. A kilencedik részre sikerült visszahódítani Yoshitaka Amano karakter dizájnert, aki az FFVI-nál szállt ki a sorozatból. Az új rész képeiből ítélve úgy tűnik inkább az FFVII által kezdet (és számomra jóval szimpatikusabb) emberi vonalat követi, mint az FFVIII kemény, punk világát. A játék egyelőre úgy néz ki nyár végén jön ki Japánban, s jövő év elején Európában.



GALERIANS (PLAYSTATION)

Crave

Ebben a számunkban teszteltük egy gyönyörű RPG játékot Jade Cocoon címmel, amit a Crave Entertainment készített. Így talán némi bizalommal nézhetünk a következő Crave produkcióra, a Galerians-ra. A játék stílusa horror-akció, igen-igen, így hívják hivatalosan a Resident Evil által megteremtett különös játékformát. A 3 CD-s borzalom főszereplője egy Rion nevű fiatal srác, aki fokozatosan ébred rá, hogy ki is ő valójában és mit keres ebben az elgépesegett világban. Komputerek a házakban, komputerek az utcákon, komputerek a kórházban – szóval komputerek mindenütt. Állítólag 50 óra szüségeltetik a végigjátszáshoz, amit hogy még izgalmasabbá tegyenek 70 perc CGI animációt raktak bele. Reméljük még a nyár elején megjön.



NYERTESEK

Jurassic Park játék

Nyeremény: Hologramos Jurassic Park kártya (Steven Spielberg)

Nyertesek:

Kilencz András, Szabadszálás

Sepsi Barbara, Budapest
Molnár Krisztián, Baja
Ledó Balázs, Veszprém
Majoros István, Szarvas
Kirsch Éva, Salgótarján

Wargames játék

Nyeremény: Wargames videófilm (Oroszlán)

Nyertes:

Ifj. Ötvös Tibor, Dorog

EA Sports játék

Nyeremény: EA póló (Fifa, NHL, NBA, Nascar, Madden, stb)

Nyertes:

Arany Tamás, Szolnok

Banjo játék

Nyeremény: Banjo-Kazooie plakát (Rare)

Nyertes:

Csala Ildikó, Mezőtúr

Pac-Man játék

Nyeremény: Pac Man plakát (1979)

Nyertesek:

Dézsányi Erik, Eger
Petőfi Gábor, Székesfehérvár

Sony játék

Nyeremény: PlayStation kulcstartó (Toshinden, Ridge Racer)

Nyertesek:

Csaba Richárd, Budapest
Kelemen Péter, Kőszeg
Majoros István, Szarvas
Hangódi Csaba, Budapest
Szabó Géza, Érd
Monolovics Tibor, Szeged
Keszei Ferenc, Pápa
Fehér Gábor, Soroksár

JÁTÉK!

Disney játék

Nyeremény: Egy Disney Magical Tetris Nintendo 64-es játékkazetta

Kérdés: Sorolj fel 6 Disney rajzfilmhőst

ID4 játék

Nyeremény: 1 ID4 baseball sapka

Kérdés: Mikor van az Independence Day (hónap, nap)?

Tomb Raider játék

Nyeremény: 3 db Tomb Raider kártyacsomag

Kérdés: Hogy hívják a játék főhősnőjét?

Star Trek játék

Nyeremény: 2 db Star Trek kártyacsomag

Kérdés: Mi a Kirk kapitányt játszó színész neve?

TUOK 3: SHADOW OF OBLIVION (NINTENDO 64)

Accalim Austin

Idén ősszel újra eljő a dinóvadászat ideje, hiszen az Acclaim már javában dolgozik a Tuok történet szerinti 3. részén. A közzétett adatok alapján remélhetjük, hogy kiküszöbölve a Rage Wars által okozott csorbát ismét régi pompájában tündökölhet majd a sorozat. Előreláthatólag 20 egyjátékos és 48 Multiplayer pályán 24 különböző fegyverrel lehet irtani az ellenséget, sokkal gyorsabb képráfrissítéssel és menteni is bárhol lehet majd. Természetesen a T3 támogatja majd az Expansion Pack-et, de maga a játék csak az év vége felé várható.



Egy kissé megszéppénve álltam ott, a szerkesztőség kellős közepén, mikor Martin egy fürge mozdulattal a kezembe nyomta a Gran Turismo 2. részének dupla CD-jét. Ezt tényleg én kapom? Ez aztán a megtiszteltetés, hiszen az év egyik legjobb autó szimulátorával

a dobozt, két darab lemezt találsz benne. Igen jól olvastad, az első rész óta a Gran Turismo mérete a duplájára növekedett és ezzel természetesen a lehetőségei a játéknak is megsokszorozódtak. A két CD, két különböző játékmódot tartalmaz, és erre utal nevük is: Arcade és Simulation. Gondolom jelen esetben célszerű sorban haladni, úgyhogy először nézzük az Arcade játékot tartalmazó korongot.

ARCADE

Ezt a lemezt tedd be elsőnek, hiszen csak itt láthatod a játék kezdő animációját, mert csak ide fért fel. Az információrengeteg természetesen a Szimuláció CD-n van. Viszont érdekesebb

az autók sérüléseit, a kétjátékos üzemmód esetén az erőviszonyokat, kerekek minőségét és így tovább. A Key configuration-ban értelem szerűen a gombok kiosztását lehet megváltoztatni. Az Analog settings-ben pedig az ilyen joypad-dal rendelkezők állíthatják be a gyorsulás, fékezés, kanyarodás erősségét. Ha már kiszórakoztad magad, lépj ki a főmenübe. Itt található még a mentett játékok töltése és egy Data transfer nevű menü, ahol áttölthetsz adatokat a másik lemezről. Továbbá van itt egy Replay

az útvizonyok kiválasztása következik, melyből én erősen ajánlom a Racinget, mert a Dirt-nél nagyon kell ismerned az autó mozgását a valóságból, hogy irányítani tudjad a játékban. Szóval, ha játszani akarsz és nem csak csúszkálni jobbra-balra akkor válaszd a Racing opciót. Rögtön nyílik egy újabb képernyő, ahol a pályát kell kiválasztani, amelyen versenyezni akarsz. Összesen 18 különböző pálya van az Arcade CD-n. Ez nem túl sok, de valójában a játék java a Simulator módnál kezdődik.



játszhattam pár hetet és tapasztalhattam ki töviről-hegyire. Meg kell, hogy mondjam, a játék minden várakozásomat felülmúlta, ez tényleg valami fenomenális.

az arcade-al kezdeni a játékot, kipróbálni az autók irányítását és babrálni a beállításokat, hiszen Szimulációban már

MEGÉRTE-E VÁRNI?



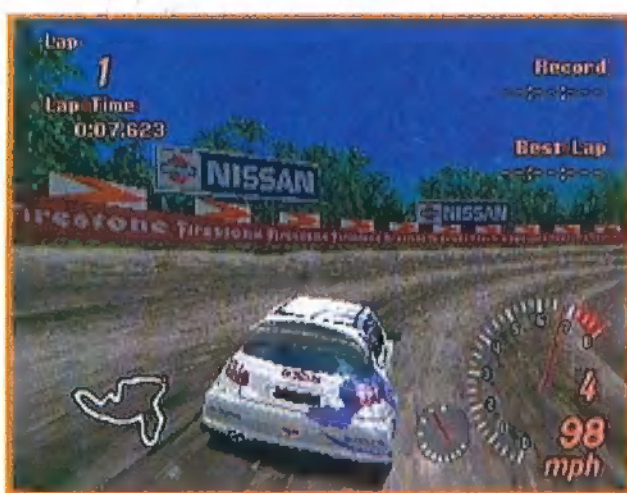
Nem csak maga a játék, hanem a hangulat is, amit teremt a játékosnak, aki minden erejét beleösszpontosítva próbálja úton tartani a járművét. Most megpróbálok egy minden részletre kitérő leírás felét kanyarítani a játékról, minek figyelmes végigolvasása után nektek is be kell látnotok majd, hogy ez nem egy egyszerű "megyek egy kört, aztán kikapcsolom" játék, hanem egy etalon. Nehéz feladat elé állítom magam, hiszen annyira összetett és minden részletre odafigyelőre sikerült ez a program,

nem babra megy a játék. Ott a rengeteg beállítástól csak hosszú percek múlva kezdhetsz játszani, itt viszont pillanatok alatt a verseny kellős közepében találhatod magad. Ha már feltápaszkodtál a földről a lehengerlő animáció után, ami olyan élethű és szép, amelyet még egy játékban sem láthattunk eddig. Az egész egy számítógépes engine-el készült és szerencsére nem a Gran Turismo 2-jével, hanem leginkább olyan Dreamcast minőségűnek lehetne nevezni. Természetesen teljes képernyőben fut és akadás nélkül. Szóval miután már rendbe hoztad magad és összeszedted az összes állad, lássuk mit is kínál az arcade játékmód. A beállítási lehetőségek teljesen megegyeznek a két CD-n és ami a legjobb, hogy a mentett állások és autók áthozhatók az egyik játékból a másikba, így játszhatunk arcade-ban is bármely autóval amit a Szimulátorban megszereztünk. Ezúttal kicsit részletesebben

theatre is, ahol menthetsz, tölthetsz és megnézheted a visszajátszásaidat. Nos elérkezett a játék ideje, nyomj hát a Start game-re. Itt először azt kell eldöntened, hogy egyedül vagy egy másik hús-vér ember ellen akarsz játszani. Egyébként itt is beléphetsz a garázsba és betölthetsz autókat. Ha rányomtál a Single player gombra, egy újabb képernyő nyílik meg előtted, ahhoz a verseny módját kell kiválasztanod, ami lehet szimpla verseny autópályán, rally bajnokság terepen vagy egyszerűen csak hajszá az idő ellen. Az igazsághoz az is hozzátartozik, hogy a rally szintén idő elleni verseny, ahol a szellemképed ellen kell harcolnod. Mégis annyira élethű az autó mozgása, hogy élvezetessé válik az egyébként unalmas versengés. Részletesebben a Road race-re térek ki, hiszen ez az igazi kihívás. Itt kiválaszthatod a nehézségi fokozatot, melyből még az easy is nagy kihívást jelent (legalábbis nekem). Ezután jön a Gran Turismo 2 igazán nagy erőssége, az autók kiválasztása. Három kategóriából választhatsz: hétköznapi autók, drága, minőségi autók, vagy sport autók. A választás csak ízlés kérdése, mert a gép aszerint állítja össze az ellenfeleket, hogy milyen kategóriából választottál autót. A rally módnál természetesen egy rally kategóriából kell választanod. Ezután a sebességváltó és

Ez a lemez tartogatja számodra az igazi meglepetéseket (például, ha megdörzsölöd a CD kék felületét "pit-stop", azaz égett gumi szagú lesz a kezed), melyek abban rejlenek, hogy a japánoknak sikerült megszerezniük a világ nagyobb autógyárainak a licenszeit és így az első részhez képest itt már nem csak japán autók választhatóak. Ha a Start game-re nyomsz egy város térképe

SIMULATOR



hogy szinte lehetetlen három oldalba mindent belezsúfolni, és mindenről aprólékosan írni. Azért megpróbálok a lehető legteljesebbé, lássuk.

PÖRGŐ ZENE, VILLOGÓ FÉNYEK ÉS A SEBESSÉG

Kezdjük talán a legelején a dolgokat, amikor megveszed a játékot és kibontod

térek ki a beállítási lehetőségekre, mert annyi van belőlük, hogy azt felsorolni is fáj. Na mindegy, azért belevágok. A Global Options menüben lehet állítani a grafikai dolgokat, melyek sajnos korlátozódnak a kameranézetekre és a kiírásokra a képernyőn. Továbbá itt található még a hangerő és a vibráció ki/bekapcsolása. A Race Options-ban lehet kiválasztani a játék hosszúságát,





logathatsz, sőt itt tudsz kiegészítőket is vásárolni az autódhoz. Ezen kívül még márkaszervizbe is viheted, ahol megtuningolják egy kicsit a drágát. Ha viszont speciális limitált autót vettél, akkor speciális futamra is mehatsz az Event menüből.

Kezdetnek vegyél egy olcsó Mitsubishi-t vagy Mazda-t, esetleg egy Nissan-t (természetesen használtan). Ezek után lépj ki a város térképére, ahol még sok tennivalód lesz. Ha már megvan a kocsi, meglátogathatod a Machine Test részleget, ahol minden megkötés nélkül kipróbálhatsz, sőt itt tudsz kiegészítőket is vásárolni az autódhoz.

nyezni. Szerintem mindenképpen érdemes egyszerre letenni a jogsit az összes kategóriára, mert akkor többet nem kell majd visszatérned ide. A Super jogosítvány a legutolsó a sorban, abba csak akkor kezdj bele, ha már a bajnokságokat elvégezted, és valami különleges világvérsenyre készülsz. Nos, rögtön nyomj a legelső kategóriára és vágj a közepébe. Az elején pofon egyszerű feladatokat kell elvégezned, úgy, mint gyorsulás, fékezés, stb. De a feladatok a jogosítványok kategóriáin felfelé haladva egyre csak nehezednek. Ilyenkor minden pálya időre megy, és neked az első három legjobb közé kell bekerülnöd, hogy teljesítsd a pályát. Nem feltétlenül kell elsőnek lenned, elég, ha megszerzed a bronzérmet. Ha megvan, mehatsz a következő pályára és így végezd el az esszt. Szerencsére beépítettek a programozók egy Demonstration opciót, ahol a gép elvégzi a feladatot, megmutatva neked, hogy kell csinálni. Persze hiába próbálnád utánozni, sosem lehetsz olyan

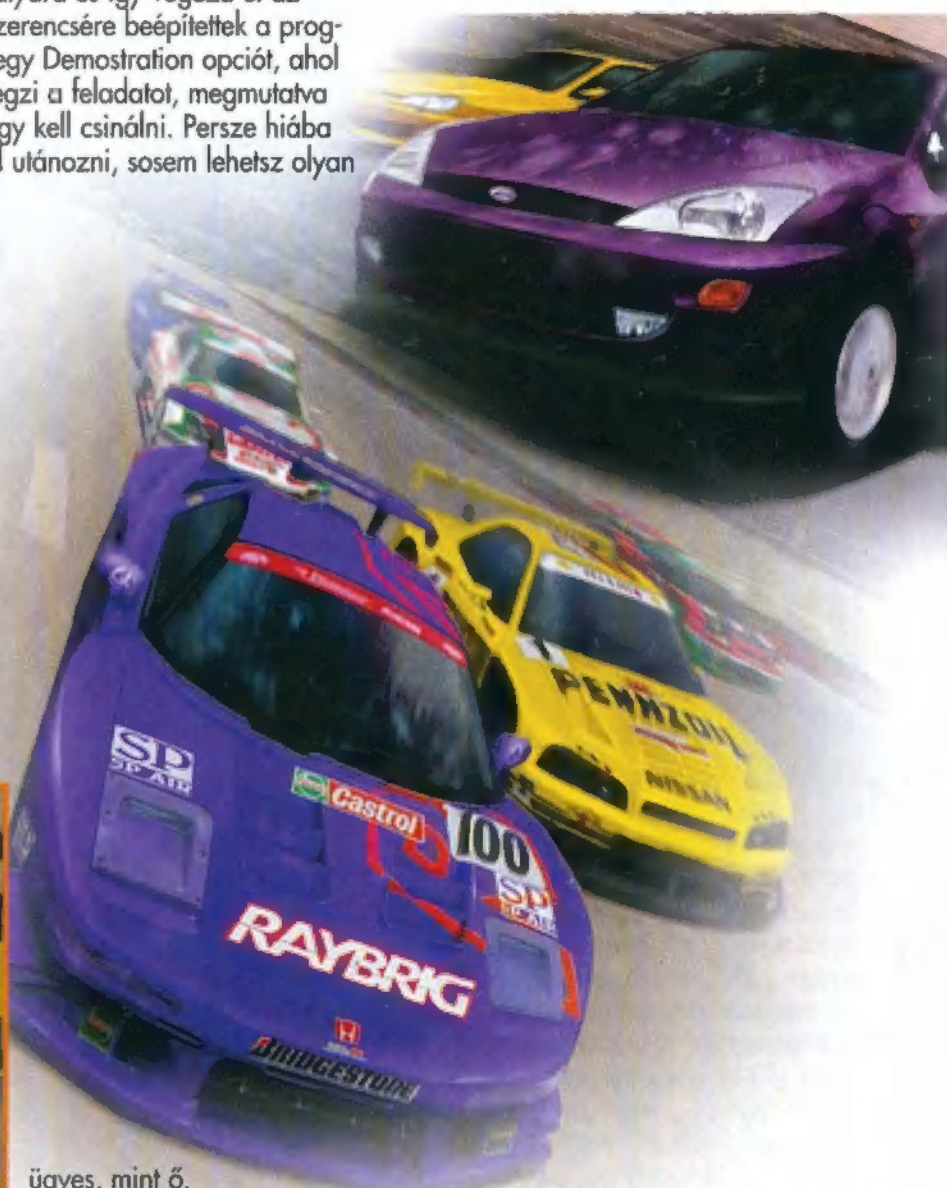
(Gran Turismo alapítvány) által elismert bajnokságokba kezdhet. Ezek a következők: Gran Turismo League, Rally Events, Special Events, Endurance. Ezek közül kezdetben csak a Gran Turismo-ra mehatsz, mert a többihez szinte kivétel nélkül szükséges valami extra cucc, mint például a rally-hoz speciális gumik. Egyébként versenye válogatja, hogy mi kell a nevezéshez. A címük mellett ott található a belépési követelmény, vagyis, hogy milyen kategóriájú jogosítvány szükséges az induláshoz. Sok ingyenes futam van és sok olyan, ahol fizetned kell a belépésért. A Gran Turismo League-ban mindenhol fizetni kell, ezért célszerű olyan autót venni, hogy maradjon pénz a nevezésre is. Persze minden bajnokságban vannak díjak, melyek a ver-

nyilik meg előtted, melyen sok kis gombocskát találhatsz. Az elsőként legérdekesebbnek a városrészek tűnhetnek, ugyanis ott lehet autót vásárolni gyártók és modellek szerint csoportosítva. Ezért látogasd meg őket szépen sorjában, de előre szólok, hogy nem lesz pénzed egy

komolyabb autóra sem, csak japánokra (hacsak nem akarsz kis Fiatot versenyezni). A West City-ben találhatók a francia és olasz autógyárak, a North City-ben a neves angol és német márkákat találhatod, a South City-ben az amerikai gyárak kiállítótermei vannak és végül de nem utolsó sorban pedig, a East City ahol a japán modellek pihennek. Külön érdekessége a japán városrészeknek, hogy egyedül ott látogatsz ki a piacra és vá-



komolyabb autóra sem, csak japánokra (hacsak nem akarsz kis Fiatot versenyezni). A West City-ben találhatók a francia és olasz autógyárak, a North City-ben a neves angol és német márkákat találhatod, a South City-ben az amerikai gyárak kiállítótermei vannak és végül de nem utolsó sorban pedig, a East City ahol a japán modellek pihennek. Külön érdekessége a japán városrészeknek, hogy egyedül ott látogatsz ki a piacra és vá-



ügyes, mint ő. A jogosítványt leteheted azelőtt is, hogy autót veszel, mert természetesen az autósiskolától mindig kapsz valamilyen kocsit az adott pályára.

seny keménysége szerint emelkednek. A Gran Turismo league-ban először ki kell választanod, hogy milyen nemzetiségű versenyen indulsz, aztán a pályát és nehézséget. Hogyha nincsen nemzetközi jogsid, csak japán futamokon indulhatsz. A képernyő jobb szélén található "Go" emblémára kattintva belépsz a verseny menübe. Itt még utoljára állíthatod az



sárolhatsz használt autókat olcsón (kezdetben csak erre lesz pénzed). Szerintem ennek az az oka, hogy szegény programozók nem igazán tudták az európai használt autópiacon és modelleket. Miután rányomtál az autómárka nevére, egy menü nyílik, ahol a vadi új, használt és speciális limitált autók közül vá-

bálhatod a járgányt, hogy mire képes. Érdemes ügyelni az autó épségére, hiszen fokozatosan romlik az állapota, kopnak az alkatrészek és a motor (csak ha be van kapcsolva a sérülés opció). A Wheel Shop-ban lehet kerekeket vásárolni, a legnevesebb márkákból válogathatsz. Továbbá van itt még autósos is, ahová egy koszos rally verseny után elviheted a kocsit, hogy újra szép tiszta lehessen. Nem maradt más, mint rányomni a License gombra, mert sajnos nem kezdhet el játszani a játékkal, míg nem szereztél meg a jogosítványt. Itt több kategória is van, melyeket sorban kell elvégezned. Végül megkapod a nemzetközi papírokat, melyek nagyon fontosak, főleg akkor, ha külföldre akarsz menni verse-

Miután végeztél a papírmunkával, találj még egy Home gombot a városban. Itt laksz te, és a garázs is itt található, ahol a járműveid parkolnak. Ez egy fontos hely, hiszen itt tudsz átszállni egyik autóból a másikba, el tudod adni azokat (sajnos csak igen csekély összegért), megnézheted az autók adatait, történelmüket és még rengeteg információt találhatsz. Már csak a legfontosabb maradt hátra, a Go Race gombocskát, melyre rákattintva a Gran Turismo Foundation





autón (sebességváltó, felfüggesztés, stb.), visszanezheted a mentett replay-eket, és tehetsz egy gyakorlókört is a pályán.

A MEGVALÓSÍTÁS

Kattints Start Race feliratra és végre a

innovációkat, akkor is azt mondom, hogy ezt sokkal szebbre meg lehetett volna csinálni. Ha láttad a Need for Speed 4-et, az minden szempontból felülmúlja a Gran Turismo grafikai minőségét. Elhoztam a szerkesztőségéből a játék első részét, hogy legyen összehasonlítás alapom, és arra a megállapításra jutottam, hogy ez még annál is csúnyább. A beton textúra az úton eléggé pixeles, a háttérrel nem is beszélve, melyek szerintem még a 2x2-es pixelméretet is meghaladják. Az autók kivitelezése talán jónak mondható, viszonylag igényesen megtervezték őket. A fény megcsillan a

sem. Ha rendelkezel analóg irányítóval (ha még nem, gyorsan vedd el, mert fantasztikus), olyan finoman irányítható az autó, mint az életben. Szinte lehet érezni a kocsi mozgását és ki lehet számítani előre, hogy ha csinálsz valamit, hogy fog rá reagálni a gép. A gombok kiosztására nem térek ki bővebben, hiszen ha már végigszenvedted magad ezen a halom beállításon a játék során, akkor már gyerekjáték lesz bekonfigurálni, vagy kikapcsolni az irányítást. A grafika enyhe gyengesége mellett, valószínűleg Kánaán a zene a játék alatt. A CD-en több zeneszám található,

világbajnokságot, de a hely sajnos véges és ideje egy összértékelést alkotnom a programról, amivel ezúttal egyáltalán nem vagyok gondban, hiszen annyira jó a játék és olyan különleges hangulatot teremt a verseny izgalmá, hogy ezt mindeképp ki kell, hogy próbáld. Igazi



pályán találod magad, a kedvenc autód-ban. Ilyenkor látszik csak igazán, hogy mekkora pácban voltak a fejlesztők a játékkal. Igyekeztek mindent tökéletesre formálni. Tömeges pályát terveztek, különböző tájakkal, útvonalakkal, híres együtteseket kértek fel az aláfestő zenéhez, iszonyatos mennyiségű autó licen-szét szerezték meg, és készítették el az autók élethű modelljeit (több mint 600 különböző jármű található a játékban, míg a Gran Turismo 1-ben "csak" 160 volt). És mégis mikor megjelenik a pálya, úgy érzed valami nem stimmel. Két CD-lemezt megtöltöttek rengeteg információ-val és a grafikai részre már nem maradt hely. A játék minden szempontból tökéletes, kivéve a grafikát. Ez az egyetlen olyan része a programnak, amibe bele tudok kötni. Még ha abból is indulok ki, hogy a Playstation már nem korszerű gép és nem szabad elvárni tőle grafikai

karosszérián, a kerekek pörögnek és fordulnak, az autó márkajele kiolvasható a hátulján. Szóval nem ez volt az, amiért kiabrándultam a grafikából, hanem az, hogy a gép folyamatosan változtatja az objektumok megvilágítását és a renderelés minőségét. Aszerint módosítja a rajzolást, hogy mennyi jármű van egyszerre a képernyőn. Ez arra szolgál, hogy a sebesség végig folyamatos maradjon, és ne lassuljon be az akció. Szerintem erre egyáltalán nem lenne szükség, hogyha a programozók egy kicsit igényesebben kódolták volna a játékot. De ez esetben eltekintek ettől a nem kis negatívumtól, hiszen még így is szépnek mondható a játék és egyáltalán nem ront a grafika a játékelményen. A kezeléssel még kevesebb gondom volt, mert annyira élethű az autók viselkedése az úton, amelyet már régen nem lát-tam egy játékban

melyek között olyan nevek is szerepelnek, mint a Cardigans vagy a Garbage. Sajnos a számok nem audio track-ként szerepelnek a lemezen, hogy ne tudd őket külön hallgatni. Ez valószínűleg egy üzleti fogás akart lenni, hogy később egy Audio CD-t megjelentetve utólag egy kis plusz bevételhez jusson a kiadó. Egyébként a Cardigans már régóta nagy Gran Turismo rajongó, mert a csapat tagjai egy-folytában azzal játszottak. Az első albumuk címének is azt választották, hogy "Gran Turismo". Így talán nem véletlenül érte őket az a meglepetés, hogy a második rész főcíme az ő előadásukban szerepel a játékban. Azon kívül, hogy a Cardigans-t személy szerint is nagyon szeretem, ez a számuk különösen illik egy ilyen autós játékhoz, hiszen pörgős, gyors és dallamos, pont olyan, amire szívesen nyomja az ember a gázpedált és nézi az autók száguldozásait. Gondolom még bőven lenne mit írni erről játékról, adhatnék még tippeket, részletezhethetném a rally futamokat, a gyorsulási pályákat (Endurance) vagy a

szabadságot kap a játékos, mindent megtehet, amit csak akar. Úgy tuningolja az autókat, ahogy csak akarja, adhatja veheti őket. Szóval, ha szeretted annakidején a Street Rod-ot és mindemellett egy igazi, modern autó szimulátorral akarsz játszani, akkor ez a neked való játék.

Endrédi Tibor



GRAN TURISMO 2

POLYPHONY / SONY

**LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA
HANGULAT**

2 JÁTEKOS
4 MEMÓRIABLOKK
ANALÓG IRÁNYÍTÓ DUAL SHOCK2
- ISZONYATOSAN SZÉK
LEHETŐSÉG ÉS AUTÓ TELJES
REALTÁS, KIRÁLY ZENE
X EGY KISSE EGYSZERŰ GRAFIKA

94%

576 KONZOL

Elmélezték még a több, mint 3-4 éve megjelent Suikoden című játékra? Ennek az volt az érdekessége, hogy ez volt az első RPG játék, ami Európában PlayStation-re megjelent. Nekem személy szerint nagyon tetszett a prógi, bár egy kicsit rövid volt. Az igazi érdekessége, hogy 108 karaktert lehetett csatlakoztatni, összegyűjtve őket egy kastélyba.

lett. Ezután kalandos úton McDohl a megmaradt lázadók élére állt és hamarosan az egész királyságra kiterjedő lázadást robbantott ki. McDohl egy különleges küldetéssel is meg volt bízva, mivel össze kellett gyűjtenie 108 különleges csillagjegy alatt született személyt – ha ezt megteszi egy kiválasztott ember, akkor a birtokában lévő Igaz Rúna ereje hi-

egy másik sokkal veszedelmesebb ellenfele, a Highland Királyság, mely a City-State-től északra északra-keletre található. Ők évek óta háborúban élnek egymással, jelenleg azonban fegyverszünet van. A játék főszereplője egy ifjú Highland harcos és gyerekkori barátja Jowy. Ők ketten Highland hűséges szolgálói. Highland egyik tejhatalmú ura Luca Blight

PÁR SZÓ MAGÁRÓL A JÁTÉKRÓL

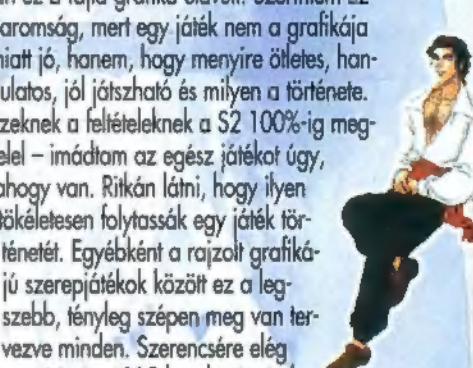
A Suikoden 2 egy első osztályú RPG játék, nekem nagyon tetszett. A klasszikus kategóriába tartozik, tehát a grafikája a jó öreg rajzolt felülnézetet használja, mint a régi RPG-k. Sokan azt mondják, hogy manapság a 128 bites korszak hajnalán ez a fajta grafika elavult. Szerintem ez baromság, mert egy játék nem a grafikája miatt jó, hanem, hogy mennyire ötletes, hangulatos, jól játszható és milyen a története. Ezeknek a feltételeknek a S2 100%-ig megfelel – imádtam az egész játékot úgy, ahogy van. Ritkán látni, hogy ilyen tökéletesen folytassák egy játék történetét. Egyébként a rajzolt grafikájú szerepjátékok között ez a legszébb, tényleg szépen meg van tervezve minden. Szerencsére elég hosszú is és a 119 karaktert mind megszerezni nem kis feladat (részletekért nézzétek meg a mellékletet). Ráadásul a tele van olyan részekkel, melyek a végigjátszás szempontjából lényegtelene-
nek, ám a történet teljes kiismeréséhez szükségesek. Igazán nagy meglepetés akkor fogadott, mikor elkezdtem játszani és az új játék kezdését választottam. Ekkor ugyanis a játék kérte az első rész mentett állását, ez arra jó, hogy csatlakoztassátok McDohl-t, az első rész főszereplőjét. Egyébként úgy látszik egyre nagyobb divat lesz, hogy különböző játékok régebbi részeinek mentett állását felhasználhatjuk a folytatásokban, pld. Tombi! 2, Gran Turismo 2 stb.

Ha negatívumot akarok keresni a játékban, akkor azt mondanám, hogy kár volt beszabályozni a nálunk lehető tárgyak mennyiségét. Igaz, hogy most tágasabb a menü, mint az előző részben, de még így is elfogy a hely. No meg kár, hogy csak egy helyen lehet csapatot választani, így amíg nincs teleport kénytelenek vagyunk bejárni a fél világot, ha embert akarunk váltani. Nagyon jó a játéknak a zenéje, tényleg fergeteges hangulatot csinál, mondhatnánk, hogy igazi Suikoden-es hangulatot, mivel jó néhány dallam ismerős lesz az első részből. Ráadásul egy csomó ötletes aljátékot is lehet játszani (pld. horgászás, kockajáték, vakond ütögetés stb.).

Mindent összevetve a Suikoden 2 egy nagyszerű RPG játék, csak azt sajnálom, hogy nem kértem két oldalt ennek a cikknek, de majd a mellékletben mindent bepótolok.

Veres Miki

ÁRULÁS, HARC, MÁGIA, SUIKODEN 2



Ez igazán nagy pozitívuma volt a játéknak, hisz más RPG-kben még tízed ennyi szereplő sincsen. A most megjelent Suikoden 2-ben is ez a feladat, persze rengeteg újdonsággal megfűszerezve.

PROLÓGUS

Most a játék történetét szeretném leírni, egy kicsit részletesebben, mint azt megszokhattátok. A két rész annyira tökéletesen van összekapcsolva, hogy a legapróbb részletek is megegyeznek, nagyszerű, hogy a készítőik mindenre odafigyeltek, nincsenek logikai bukfencek és az első rész összes elvarratlan szálát folytatták.

A Suikoden egy fantasy világban játszódó történet,



megtaláljuk benne a különböző fantasy lényeket, de persze az igazi főszereplők az emberek. A Suikoden-ben rendkívül fontosak a varázsrúnák. Ezeket az emberek a mindennapjaikban használják. Van közöttük azonban 27 különleges, ezt hívják a 27 Igaz Rúnának (27 True Rune's). Ezek a elképesztő erővel rendelkeznek. A Suikoden első részében a főhős megkapta a 27 közül az egyik legerősebb rúnát, a Soul Eater-t. Az első

rész egy Scarlet Moon Empire nevű országban játszódott, melynek Barbarossa volt a királya és feleségével Windy-vel irányította az országot, méghozzá zsarnoki módon. Aki fellázadt azt leverték. Mivel Windy meg akarta szerezni a Soul Eater-t, ezért McDohl-nak menekülnie kel-

letetlenül megnő. Legyőzte a királyság 5 generálisát – köztük az apját Teo-t is, aki szintén egy nagy generális volt – őket Windy egy-egy fekete rúnával gonosszá tette. A forradalom sikeres volt, McDohl elpusztította Barbarossát. A Scarlet Moon Birodalom helyén megalakították a Toran Köztársaságot, melynek először hősrünk lett az elnöke, ám erről hamarosan lemondott. Kb. ezt a történetet játszhatta végig az, aki találkozott az első résszel.

En azt javaslom, hogy aki nem játszotta végig, az addig ne álljon neki a másodiknak, mivel a történet apróbb összefüggéseit csak akkor értjük meg, ha játszottunk az előző résszel. Ráadásul van ennek még egy oka, amiről majd később szólnék. Szóval a Suikoden 2 az első rész után 3 évvel játszódik, és egy rakás ismert szereplővel összefutunk. Az új rész eseményei egy új helyszínen zajlanak, méghozzá az Egyesült Jowston-i városállamokban (United City-State of Jowston), ami Toran-tól északra található – az első részben néhány elejtett mondatban tesz-
nek róla említést. Amúgy a City-State örök ellensége volt a Scarlet Moon Birodalomnak, és mikor Toran létrejött, akkor őket is ellenségesen fogadták. Na, de a lényeg az, hogy a City-State-nek van

azonban mindenáron el akarja pusztítani a City-State-et (ebben még a király sem tudja megakadályozni), ezért egy megrendezett támadással – melyet úgy állít be, mintha a City-

State támadott volna – háborút kezdeményez. Hőseink szerencsétlenségére pont az a csapat esik áldozatul, ahol szolgálnak, így menekülniük kell. Kalandos úton hazatérnek, ám Highlandon árulóként kezelik őket, így tovább kell menniük City-State-be. Ráadásul mind a ketten kapnak egy-egy Igaz Rúnát, melyek ellentétei egymásnak. A főhős kapja a Bright Shield Rune-t, Jowy pedig a Black Sword Rune-t. Innentől kezdve a mi feladatunk az, hogy megvédjük a City-State-et a pusztulástól és összegyűjtjük a 108 különleges csillagjegy alá tartozó karaktert.



SUIKODEN 2

KONAMI

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONNA
HANGULAT

1 JÁTÉKOS

2 MEMÓRIABLOKK

ANALÓG RÁNYÍTÓ DUAL STICKOK

✓ NAGYON JÓ TÖRTÉNET ÉS HANGU-

LAT, TÖBB MINT 100 KARAKTERT

LEHET CSATLAKOZTATNI

✗ KÁR, HOGY SZABÁLYOZVA VAN

A NÁLUNK LEHETŐ TÁRGYAK

MENNYISÉGE

91%

SZABOLCS MEGYE LORDJAI

Nem tudom, a konzolok közül ki mennyire emlékszik régi PC-s játékokra, mindenesetre bennem mély nyomokat hagyott a Redneck Rampage nevű program. Persze a fiatalok nem is nagyon emlékezhetnek rá, hiszen akkoriban jelent meg, amikor még a Duke Nukem volt a király a belső nézetes játékok között, ami pedig nem éppen ma volt. Amúgy a stuff csak egy szimpla Duke Nukem klón lett volna, azonban a hangulata mégis kiemelte a tucatjáték kategóriából. És hogy milyen volt a hangulata? Valami istentelen amerikai kisvárosi "parasztfeeling"

forgalmas nagyvárosokba játszódtok, a DOH-ban viszont eldugott kis mellékutakon zajlanak az üldözések. Ahogy elkezdődik az intro rögtön ki is derül, hogy mire is számíthatunk. Country zenével indítanak, majd néhány látványos kamuugratás után megismerkedünk a történet szereplőivel. Mi a két főhős Bo Duke és Duke Luke szerepébe bújunk majd, akik mint azt már a nevükből sejteni is lehetett testvérek és igazi HVCS-k. Benne vannak minden jó kis balhéban, és nem riadnak vissza a kisebb törvénysértésektől sem. Kedvenc időtöltésük a

kell valahova elérni, vagy mondjuk egy roncs-telepen kell összeszednünk néhány cuccot, mielőtt a riválisaink totálkárosra törnek a kocsinkat. A legélvezetesebb feladatok azonban, ha valakit vagy valamit elrabolnak, ilyenkor ugyanis nem elég csak utolérni az ellenfelet, de le is kell zúzni a járművét. (Egyébként a játék során legalább egyszer mindenkit elrabolnak.) A saját kocsin kívül persze, ahogy a történet folytatódik egy rakás különböző jármű volánja mögé beülhetünk. Kipróbálhatjátok majd, hogy "fekszik a földutal" egy Cadillac vagy egy katonai

kört is kel menni rajtuk. Az üldözés azonban ennek ellenére mégis élvezetes, mert a készítők mindenféle tereptárggyal rakták tele az utakat. Azonkívül hogy figyelni kell a szembe jövő forgalomra is, nem árt, ha megjegyezzük, hol is vannak útlezárások, de a legjobb mókák még is csak az ugratók. Aki régóta szeretne már egy olyan játékot, amiben Knight Rideres ugratásokat csinálhat, vagy rendőrkocsi fellett repülhet át, az itt biztosan megtalálja a számítását. A kedvenc részem, amikor egy folyó felett kell átugratni, és ha valaki nem elég nagy svunggal megy neki az emelkedőnek, bizony orral a folyóban landol. A pályákon elszórtan bonusz cuccokat vehetünk fel, ami lehet gyorsító javító vagy valamilyen fegyver. De itt vidéken persze nem olyan könnyű még fegyverekhez jutni, mint a nagyvárosokban, (csak a sheriffnek van lőfegyvere), ezért aztán igencsak kezdetleges eszközökkel kell megkéséríteni az ellenfelek életét. Van az olaj, amit szép lassan kell magunk mögé engedni, és a nyílveszők. Nagyon jól néz ki, ahogy az anyósülésről ki-

hajol az egyik pofa és elkezd dinamitos nyílveszőkkel lövöldözni. A menükre és az irányításra (halál felesleges szerintem leírni, hogy az X-szel adsz gázt stb.) most külön nem is nagyon térnék ki, mert minden eléggé egyértelmű. Egyébként osztott képernyőn lehet ketten is nyomulni három különböző módban, és itt még autót is lehet választani.

Na, hát akkor véleményezzük a dolgokat. Nekem tetszett a játék, még ha a huszadik pálya után már kívülről tudtam is mi fog jönni a következő kanyar után. Grafikailag jónak mondható a hangok szintén, egyfolytában megy a duma vezetés közben, meg a rendőrök is keményen odamondanak mindenfelét a hangozon. A zene illeszkedik a környezethez, és ami még nagyon tetszett, hogy mindegyik pálya után hosszú CG filme-

ken követhetjük végig a sztorit. Egyszóval hangulatos és jól játszható néha már túl könnyű is volt. Mégsem adok rá 80%-nál többet, mert ha a játék hibáiról nem is szóltam (nem akartam most kötekedni), azért azok még meg vannak...

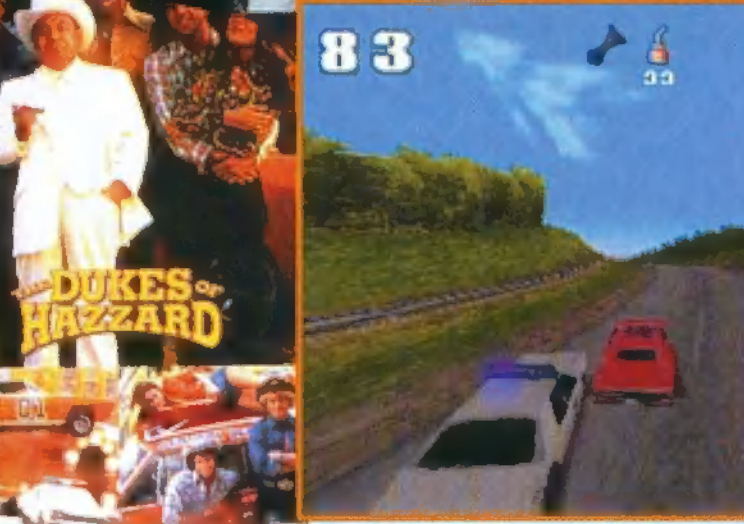
CSIPI MLEE

THE DUKES OF HAZZARD

RACING FOR HOME



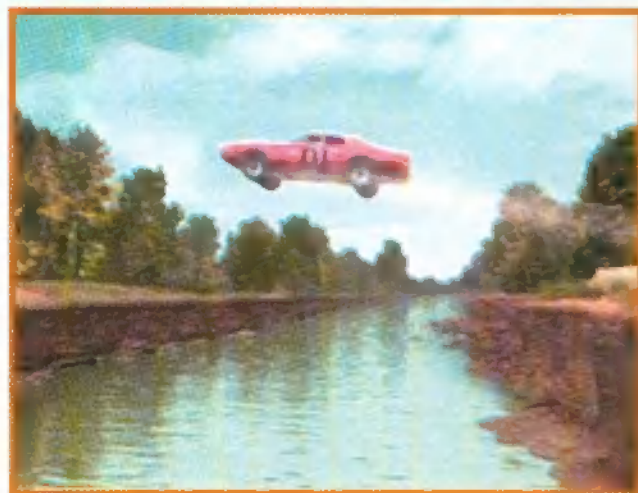
AMIKOR MÉG EZT NÉZTÜK
AZ "ESMERALDA" HELYETT!



lengte körbe az egész játékot. Csirkék, disznók a kertben, hátul az udvar végében a pottyantós WC. A történet szerint UFO-k támadták meg azt a kis porfészkét, azonban nem számoltak azzal, hogy néhány mindenre elszánt farmer szembeszáll velük, és aztán majd jól rájuk gyúrnak. A pályák kijáratai is igen extrémek voltak: az egyik őstermelő barátunkat kellett jól fejbe verni egy feszítővassal. Ezt az egészet csak azért meséltem el, mert ugyanez a taplófalvai érzés jön le a SINISTER GAMES legújabb játékáról, a Duke Of Hazzard-ról is. A progit leginkább talán a Driver-hez tudnám hasonlítani, mert a lényeg itt is túlnyomó többségben az autós üldözéseken van. Azonban amíg a Driver a "Gengszterek Sofőrije" című film alapján készítették, addig a DOH olyan régi amerikai sorozatokra hasonlít, mint például a "Strasky és Hutch" vagy a "Smokie és a banditák". Eppen ebből adódik, hogy a Driver

helyi rendőrségi előjáró, azaz Rosco sheriff folytonos szívatása. Azonban a tunya fánkbálónak nincs mindig hivatala magaslátán és ilyenkor bizony a Duke fiukra vár a rend helyreállítása. Így aztán egyfolytában meggyűlik valakivel a bajuk, hol a rendőrség elől menekülnek, máskor a helyi szervezett bűnözés veszi őket üldözőbe. Szóval a filmsorozatokhoz hasonlóan hőseink mindenféle mesterkélt balhéba belekeverednek, ebből adódóan a küldetések egész változatosra sikeredtek. Nagy részben mondjuk csak az üldözéseken és a menekülésen van a hangsúly, de vannak olyan pályák is, amikor csak időre

dzsip. A játék egyetlen hibája talán, hogy a küldetésekkel ellentétben a pályák egyáltalán nem változatosak. Az embernek szinte végig olyan érzése van, hogy mindig ugyanazon az úton száguldozik oda-vissza. (Csipi abban az időben, amikor mi vasárnapként rohantunk fel a térről a Lordokat nézni – még a hunyózást is dobtuk egy órára – csak egy buja gondolat volt, ezért nem is emlékezhet rá, hogy a filmben is UGYANAZON a földes úton száguldoztak a fiúk fel-le, meg körbe-körbe a város főterén. Rémlik valami? Martin) A Driverben ugyebár egész városrészeket modelleztek le, és szabadon választhattuk ki azt az útvonalat, amelyiken le akartuk rázni a zsarukat. Itt azonban ilyesmiről szó sincs. A legtöbb pálya szinte teljesen lineáris, csak nagy ritkán találkozunk elágazásokkal, de az igazsághoz tartozik az is, hogy legalább jó hosszúak és van, hogy több



THE DUKES OF HAZZARD

SOUTHPEAK / WARNER

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA
HANGULAT

1 JÁTÉKOS
1 MEMÓRIABLOKK
ANALÓG RÁNYÍTÓ DUAL SHOCK
✓ KIRÁLY HANGULAT. KÖNNYŰ ÉS JÓL JÁTSZHATÓ. 50K GO VIDEO
× EGYHANGÚ PÁLYÁK. NEMELYIK KÖZZI RÁNYITHATATLAN

80%

576 KONZOL

Az Activision stílusához hűen ismét egy akciójátékkal lepelt meg bennünket, méghozzá egy folytatással, a 2nd OFFENSE-el. Az akció alatt azt kell értenünk, hogy a feladatunk löni, gyilkolni és mindenkit kiirtani. Azért ennyire nem lesz egyszerű dolgunk, mert a 2nd Offense sokkal több ennél. A játékot egy autó szemszögéből látjuk, és mint profi ügynökként, el kell intéznünk mindenkit, aki megpróbál megakadályozni feladatunk végrehajtásában (márpedig ilyenek lesznek egy páran). A stílus, amit kiagyalnak a programozók – ha első hallásra nem is – de mindenképpen egyedi, hiszen ilyen ötleteket

poft táskákat, tárgyakat és természetesen megtorol minden gyilkosságot.

KIPÖRÖGNEK A KEREKEK, FÜSTÖLNEK A RAKÉTÁK

A 2nd Offense többfajta játékmódot is kínál nekünk, melyek közül akkor választhatunk, ha az egyjátékos módot választjuk. Ha ketten ki-

küzdenünk a játékot és menet közben már nem módosíthatjuk. Fontos továbbá, hogy nézzük meg a járművek tulajdonságait és azok szerint válasszunk, ne csak a kinézetük alapján. Egyes modellek nagyon eltérőek végebségükben, kanyarodásukban, teherbírásukban és célzásuk pontosságában. Ezeket a tulajdonságokat természetesen fejleszthetjük játék közben is, különböző extra pontok felszedésével. Miután döntöttünk megkapjuk a játékunk útvonalát, melyen végighaladva kell teljesítenünk a pályákat. A feladatunk szintenként változik, van, hol csak az ellenségek megsemmisítése a cél, vagy táskák, alkatrészek összegyűjtése, esetleg épületek védelme, vagy elpusztítása (pl.: atomreaktor felrobbantása). A grafika jóra sikerült, ékes példája annak, hogy lehet nagyon szép csínálni mindamellett, hogy az

itt senki ne keressen semmi realitást, mert azt tutira nem fog találni, de egy csöppet sem. A pályákon a fegyvereken kívül tömérdek extra is található, melyeket felszedve autónk képes átalakulni légpárnássá (ha még nem az), vagy sítalpokat kap a havas tájakon, esetleg propellereket szerelnek fel a vízi közlekedésre. Így szinte minden terepen képesek vagyunk átjutni.

Első ránézésre és próbálásra egy kissé káosz a játék (végül is az), de egy párórányi harc után már jóval játszhatóbbá válik. Ha más nem, hát a csudajó zene hozza majd meg a kedvünket a szenvedéshez, mely mindenféle stílusból áll össze és helyenként még éneket és vokálokat is tartalmaz. Róadásul még track-en is van a CD-n, így könnyedén hallgathatjuk agyba-főbe. A kezelés egy kissé nehezen szokható, de a fanatikusoknak (no meg a szilikongyerekeknek) minden megjegyezhető. Az analóg karok igazán használhatók megfelelően, ezért inkább az irányokkal érdemes mozogni. En is csak utólag jöttem rá, hogy nézetet szintén lehet váltani a Select gombbal.

CASCOT KÖTÖTTÉL MÁR?

VIGILANTE 8 2ND OFFENSE



jól is fusson. Hiszen a 2nd Offense nemcsak gyors, de jól is néz ki. Különösen a vízefektus nyerte meg a tetszésemet, mert a hullámok és az autó viselkedése a vízen szintén nagyon jók voltak. A fényekkel csakugyan nagyon meg voltam elégedve, főleg a reflektorok fényeivel. A kisebb grafikai hibáktól eltekintve (átlóságok, textúra hibák), nagyon eltalálták a grafikát. A rengeteg autó is segíti a szórakozásunkat.



Igaz kissé nehézkesen lehet csak kinyírni az ellenfeleket, de ez adja meg a játék igazi arcade hangulatát. És mivel most már az értékelőben ott a Hangulat szempont, ezért itt többet kap tőlem a játék. Az arcade alatt azt értem, hogy egy hidrogén bomba is kevés ahhoz hogy egy pancser motorbiciklis balfácánt átküldjünk szebb vadászmezőkre. De se baj, mert 4-5 atombomba, pár hőkövetős rakéta, 8-9 tár minigun, talán elég lesz, hogy likvidáljuk. Nem szeretem az ilyen kamu dolgokat, de hát ezért olyan a játék amilyen.

A többi gomb pedig a lövést és a fegyvertárat szolgálja. Ezekre fölösleges több szót pazarolni. Egyszóval a Vigilante 8: 2nd Offense egy igazi gyilkolójáték, melyet minden Destruction Derby és Interstate rajongónak ki kell próbálnia.

Endrédi Tibor



ilyen megvalósításban egy játékban sem láthattunk még (legalábbis a Vigilante 8 előtt). Sikeresen vegyítették egybe a Destruction Derby-t, az Interstate-et és a Driver-t. A pályák nagytöbbsége a 70-es évek amerikaiában játszódik, a féktelen Minnesota-ban. Az autók is igazodnak a korhoz, és természetesen teli vannak pakolva gépágyúval, rakétákkal és minden "finomsággal". A járművek roncsolódnak, ahogy azt kell és természetesen itt is az a cél, hogy mi kerüljünk ki élve az úgy nevezett deriből. A játék intrójából körvonalakban kiderül a történet. A jövőből érkeznek bérnyilkosok a mi világunkba és elkezdnek ártatlan embereket ölni, hogy megszerezzenek különböző, a jövőben nagyon fontos tárgyakat. Nos, a mi kis alakulatunk útnak indul és visszaserzi az ello-

után nagyon ellaposodik a színek gyilkosságát és így van ez a Survival móddal is, ami szinte egy az egyben megegyezik a Destruction Derby-vel. Ebben az üzemmódban csak a túlélés a cél, semmi más nem kell tennünk. Számomra a legérdekesebb a Quest volt. Itt is választhatunk autót, de jól fontoljuk meg döntésünket, mert azzal az autóval kell végig-



VIGILANTE 8 2ND OFFENSE

ACTIVISION

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA
HANGULAT

1 JÁTÉKOS
1 KONTROLLER
ANALÓG RÁNYTÓ ÉS VÍZ ÉRTELMEZŐ

✓ RENGETEG FEGYVER ÉS AUTÓ
✓ SZÉPEN KIVITELEZETT TÁJAK
× EGY KISSÉ EGYHANGÚ ÉS
UNALMAS PÁLYÁK

78%

A Vandal Hearts első része volt a legelső stratégiai RPG játék, ami megjelent kb. 3 éve, és lényegében a Final Fantasy Tactics is erre ■ kitűnő játékra épült. Kíváncsian vártam hát ■ folytatást, annál is inkább, mert nem sok ilyen stílusú játék van a piacon, és ugye az első rész mérföldkőnek tekinthető ebben a stílusban.

TÖRTÉNET

Bár sajnos az első részt nem játszottam végig, de úgy vettem észre, hogy egy majdnem teljesen új történetet találtak ki a készítők a Vandal Hearts 2-höz.

986-ban a Szent Évben Lagor királyt, Natra urát megölette felesége Aghata királynő és a szeretője Car-

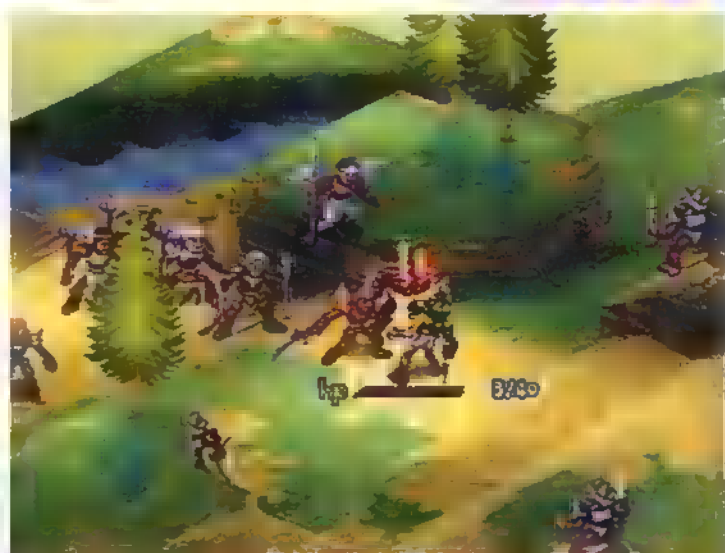


dinal Lodorak. Az összekövés után Franz herceg lett az új király, ám a valós hatalom Aghata királynő és Cardinal Lodorak kezében volt és vasököllé irányították az országot, mindenkit eltávolítottak, aki az útjukba került. Lodorak létrehozott egy elit lovagcsapatot, melynek az összes piszkos munka elvégzése volt a feladata, tehát információszerezés, gyilkosságok, azontúl el kellett távolítaniuk minden a király személyére veszélyes elemet.

Itt kezdődik a játék, amint a lovagokból álló csapat éppen egy védtelen falut mészárol le és éget fel. A játék főszereplője Josuha, aki a Natra királyság északi részén egy kis Polata nevű faluban él, itt nevelkedett. Szülei már régen meghaltak, ezért nevelőszülők nevelték. Gyerekkorában úgy gondolta, hogy az idillikus napok örökké fognak tartani. Persze ez nem maradhatott így. A történet tehát Polata falu mellől indul. Joshua – mivel még csak kb. 13 éves – barátaival lepkét fog. A kis baleset után

egy titokzatos, nagyon erős, ám sebesült lovaggal találkoznak, akit szörnyek támadtak meg. Miután segítettünk neki ■ gyerekek befogadják az idegent nem tudván, hogy ezzel milyen veszélyes dolgot tesznek...

Polata faluban csak szegény parasztok élnek,



akiket a feljebbvalóik lenéznek. Régebben ugyan egy nagyon udvarias ember volt a falu "gazdája", de mióta a fia irányítja a birtokokat, azóta nem előnyös jobbagynak lenni. Hát kb. ennyit lehet elmondani dióhéjban az előtörténetből a többit derítsétek ki a játékból.

FELÉPÍTÉS

A VH2 felépítése nagyon hasonlít az első részre, na meg a FFT-ra. Tehát adott egy térkép, amin a játék játszódik. Itt piros ponttal van jelölve a hely, ahova a

következőkben menni kell. A már bejárt területek zölddel vannak jelölve, és ha ez nem város, akkor beléphetünk ide harcolni – ilyen helyek az erdők, mocsarak, hegyek stb. Ennek az az előnye, hogy véletlenszerűen nem támadhatnak meg minket. Arra azonban oda kell figyelni, hogy ha pénzt akarunk szerezni vagy fejlődni akarunk, akkor muszáj lesz harcolni. A játék egyébként – mint minden stratégiai RPG – fejezetekre van osztva.

A városokba a Körrel léphetünk be, ahol aztán számtalan dolgot tehetünk. A "Move to"-val a város különböző részeibe látogathatunk. A legfontosabb a bolt (Shop), ahol cuccokat vehetünk. Itt érdemes a "Buy & equip"-ot választani, mert ilyenkor a megvett cuccot azonnal használatba helyezhetjük, külön minden emberre lebontva. Embereinknek vehetünk kardot, baltát, láncdzsát, nyilat, bumerángokat, varázsbotokat (ezeknek gyenge a támadó erejük, de nagyon jó vará-

zserővel bírnak), kést, sőt még pajzsot is (növeli ■ védelmi képességünket és HP-nkat). A fegyvereket eloszthatjuk két féle szempont alapján. A balta és a kard egykezes fegyverek, tehát akár két darabot is felszerelhetünk belőlük. Ez azért jó, mert minden fegyvernek van valami-

lyen speciális tulajdonsága, ami így a duplán érvényesül. A hátránya, hogy nő az össz súly, ami nálunk van, ezáltal lelassulunk vagy kevesebbet léphetünk. Amúgy a fegyvereknél a jobbra és balra irányokkal megnézhetjük, hogy milyen varázslatot kapunk a fegyverrel együtt. Ilyenkor a Háromszöggel még plusz információkat is kérhetünk. Nem mindenkinek lehet minden fegyvert venni, például aki speciálisan íjász, azt nem tudjuk felszerelni baltával, de általában azért tág határok között mozoghatunk. A fegyvereken kívül különböző ruhákat is vehetünk, melyek a védelem fokozásához kelljenek. A fegyvereknél és a ruháknál is oldalt láthatjuk, hogy a tulajdonságainkra milyen hatással lesz ■ cucc, tehát mi az, amit megnövel és mi az,

sőbb majd vehetünk egyéb kiegészítőket is, amelyek védenek minket. Ennyit a boltokról.

A Tavern a kocsmá, ahol információkat gyűjthetünk és kérdezősködhetünk. A történet apróbb részleteit tudhatjuk meg itt. Találunk még templomot is, ahol szintén érdekes infokkal szolgálnak minket. Ezekon kívül a nagyobb városokban lesznek még speciális helyek, ahova ellátogathatunk.

Még mindig a főmenüben vagyunk, nézzük tehát meg, hogy mi van még itt. Az Equip-nál még

VAD SZÍVEK MÉG EGYSZER

ヴァンダルハーツ VANDAL HEARTS

amit lecsökkent. Ez alapján ítéljük meg, hogy mit veszünk. A felszerelések után van még itt két zsákocskó is, ide öngyógyításokat meg a különböző mérgezéseket eltávolító szereket tehetjük be, sajnos csak kettőt, így később szükségünk lesz gyógyító varázslatokra is. Érdemes úgy felszerelni embereinket, hogy egyenlő arányban legyenek támadó és gyógyító varázslataink, és mindig legyen nálunk Herb. Amúgy ké-



visszahelyezhetjük a már levett cuccokat. Apropos, a régi fegyvereket tartsuk meg, mindjárt kitérek rá, hogy miért.

Itt van ugyanis a Transfer opció. Ezzel a fegyverek között cserélhetjük a tulajdonságokat, egészen pontosan a varázslatokat. Nem mindegyiket lehet, de például a legfontosabb a gyógyító mágiaikat igen. Tehát a "Unit's Weapon" opcióra lépve válasszuk ki, melyik ember fegyveréből

val és a régiek tulajdonságainak hozzácsatolásával egészen egyedi fegyvereket készíthetünk. Csak egy szabály van, például a kardhoz tartozó varázslatot nem lehet baltának adni, nyíl mágiait csak nyílnak és így tovább. Amúgy a Négyzettel tölthetjük az áthelyezhető varázslatokat. Embereinket mindig úgy szereljük fel, hogy a lehető legváltozatosabb fegyver és varázslat arzenállal rendelkezzenek.

HARC

A harcról még nem szóltam, pedig ez a legfontosabb. Induláskor megkapjuk a feladatot, tehát, hogy ki



az, akinek életben kell maradnia – általában Joshua szokott lenni – és azt, hogy mikor győzünk (mondjuk, ha kinyírunk mindenkit). A csaták elején először a felállást változtathatjuk meg. A játék körönként zajlik. Akivel lépni akarunk, arra lépünk rá és a Move-val válasszuk ki, hova akarunk menni – ilyenkor a területek kékre festődnek. Ha van



szont nem oszt-hatjuk ki, mivel szerintem a FFT még mindig jobb. Az ott található harci rendszer fejlettebb ennél és sokkal változatosabbak a karakterek, ráadásul a hangulat odargasztja az embert a tévé elé. Am ennek ellenére tényleg csak egy hajszál választja el VH2-től, hogy

jobb legyen vetélytársánál. Ráadásul az sem elhanyagolható szempont, hogy a VH2 előbb-utóbb egészen biztosan kijön majd európai verzióban, míg az FFT-ről tudjuk, hogy nem. A grafika teljesen meg egyezik az FFT-vel nem rosszabb és nem is jobb nála – bár azt azért tegyük, hozzá, hogy a FFT egy másfél éves játék, míg a VH2 most jelent meg (tehát az elvárható lenne, hogy fejlődjön a grafika). Igazi pozitívum – ha az apróságokat vesszük figyelembe – hogy véres az akció, és csak úgy fröcsköl a parádicsomlé, ha valaki kikészül. Ami még nagyon jó a játékban, az a

így lehet, hogy mire odamegyünk hozzájuk elmozdulnak. Tehát érdemes megfigyelni, ki szokott lépni először, másodszor és így tovább, és azt támadni, aki később lép. Ha léptünk az emberünkkel, akkor egy E betű jelenik meg felette. Ha rányomunk a Körrel, akkor egy terebélyesebb menü jelenik meg. A Status-szal a tulajdonságait nézhetjük meg. A "Move Area"-val láthatjuk, hogy a következő körben hova léphetünk. A többi nem fontos, amúgy van itt még egy rahedli menü, pld. Zoom, amik egyértelműek. A Négyzettel válthatunk azok között az embereink között, akikkel még nem léptünk. A felső gombokkal (L1-R1 stb.) a nézetet állíthatjuk. Amennyiben semmit nem akarunk csinálni, nyomjunk a Wait-re. Ha ezekkel megvagyunk meghatározhatjuk, hogy merre nézzen az emberünk. Ez fontos, mivel nem mindegy, hogy milyen irányból támadjuk meg az ellenfelet és sem, hogy ők honnan támadnak minket. Pró-



története. Hosszú, nagyon hosszú, változatos és fordulatokban gazdag. Szóval a hangulat biztosítva van, ráadásul a zenék is jók. Nekem személy szerint a Final Fantasy Tactics jobban tetszett, de a Vandal Hearts 2 is nagyon – jó a legjobb stratégiai RPG játék, ami az FFT óta megjelent.

Veres Miki

HEARTS II

~天上の門~

vegyük ki a varázslatot. Azután válasszuk ki újra ezt a menüt és adjuk oda a varázslatot a másik fegyvernek. A "Select Weapon"-nel ugyanezt tehetjük, mint az előbb, csak más rendszerezés szerint. A "Search by Weapon"-nel a varázslat alapján kereshetjük meg a fegyvert, magyarul megnézhetjük, hogy a varázslathoz melyik fegyver tartozik. A "Search by Align"-nél ugyanezt tehetjük meg, csak az eddig talált támadó és gyógyító varázslatokkal.

Ez az egész azért fontos, mert így az újabb fegyverek megvásárlásá-

ellenfél mellettünk, akkor az Action-nel támadhatunk. Az Attack az egyszerű támadás, míg a Tech-nél vannak a varázslatok. Van jó néhány varázslat, melynél várni kell néhány kört, hogy rendelkezésünkre álljon. Ezek általában a nagyobb területre ható mágiaik, tehát amivel több ellenfelet lehet egyszerre sebezni – vigyázzunk, a varázslatok nem tesznek különbséget harcoló felek közt, tehát a saját embereinket is sebezhetjük! Ezenkívül az Item-nél a gyógyító cuccaink vannak. A harc nehézségét az adja, hogy az ellenfelek egyszerre lépnek velünk,

báljunk mindig úgy helyezkedni, hogy hátulról vagy oldalról támadjunk. Okos dolog, hogy ha egy emberünk elesik csata közben, akkor nem hal meg, hanem csak félrevo-nul és a következő harcban már újra a rendelkezésünkre áll. Ha egy csatával nem boldogulunk, harcoljunk egy kicsit térképen, vegyünk jobb cuccokat, majd utána próbálkozzunk.

ÉRTÉKELES

A Vandal Hearts 2 nagyon jól sikerült, aki szereti ezt a stílust az imádni fogja. Az aranyérmet vi-

VANDAL HEARTS II
KONAMI

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENESONÁ
HANGULAT

1 JÁTÉKOS
2 JÁTÉKOS
JÁTSMA ÉRTÉKELÉSE

✓ JÓ TÖRTÉNET, A STRATÉGIAI
RPG-K KÖZÖTT IGAZÁN EGYEDI
× AZ FFT UTÁN SZOKATLAN
BEJÁTSZÁSI

89%

Régóta nem jelent meg igazán komoly paraméterekkel rendelkező repülőgép-szimulátor a mi kis kedvenc Playstation-unkra. De eljött a nap, mikor megtörni látszik a hallgatás jege, hiszen itt az Ace Combat 3, mely egyesíteni próbálja az arcade játékok izgalmát és akció dússágát, az élethű repülés élményével. Szóval a készítők igyekeztek igazi szimulációs elemeket csempészni a játékba, több-kevesebb sikerrel. Mint a szám mutatja a címben, az Ace Combat sorozat már a harmadik részéhez érkezett és folyamatos finomítások során, talán most sikerült a legszebbet alkotniuk a fiúknak. Igaz, ez csak az én magánvéleményem, hiszen mindenkinek más jelent a szépet. Talán erre szokták mondogatni a Kelet-európai bölcsek, hogy "Ízlések és pofonok". Nem tudom, de nekem nagyon úgy tűnt, hogy a Playstation grafikai képességeit már-már "túlszárnyalták" a játék megoldásai. A tájak csodaszép minőségűek, az erdők, hegycsúcsok, öblök és folyók mind megadják az alaphangulatot a játék akciójának élvezéséhez, sőt még a nagy erőgépek szuper szimulátor játékaival is felveszik a versenyt. Főleg a városok és házak kidolgozása terén lepott meg a program. Az élethű enyhe kifejezés lenne, hiszen a hidaktól kezdve a házakon és felhőkarcolókon át a terekig, minden objektum külön textúrával rendelkezik. A robbanások és füsteffektek szintén fenomenális minőségűek és nagy programozói munkáról

visszapattan a hegyről és újból a magasba emelkedve szárnyal tovább. Minden, ami történt, hogy a HUD-on megjelenik a "warning, damage" felirat. Hát igen, minden szemszögből nézve egy kissé kamu, sőt ez egy szarvashiba! Ennyire azért nem kellett volna hülyének nézni a játékosokat. Ha már a gép mozgását megpróbálták nemcsak arcade mintára formázni, akkor ekkora bakikkal nem kellene butítani a népet. Lehet, hogy ez egy kissé megkönnyíti a harcot, hiszen többször is lezuhanhatunk anélkül, hogy felfordulnánk. Ez így igaz a vizekre is, mert ott, szintén hasonlóan viselkedik a gép. Legalább beállítható lenne az options-ben, hogy mennyire legyen élethű a játék. Tudom, nem szabad elvárni Flight Simulator féle realitást, de azért ez mégis csak túlzás. Akármennyire is igyekeztek a srácok, egy egyszerű arcade játék lett és még azok között is "kamubb" fajtába tartozó.

már egy picit, hiszen nem engedhetem, hogy olyan tökéletes legyen minden, mint a grafika. Szóval, túllépve a nehézségi fokozaton és a sok apró műtűr beállításán, a lényegesebb részekre is rátémék. Az olajozott légi gépezetünk (más néven repülőgép) kiválasztásának problémájára, hogy őszinte legyek ez nem igazi probléma, mert kezdetben nem is lehet gépet választani, kapsz egyet és kész. Később természetesen majd a küldetések előrehaladtával lesz lehetőség további modellek közül válogatni, de ezért keményen meg kell dolgoznod. Azt azért még jó tudni, hogy a gépek egytől-egyig futurisztikus kísérleti példányok, hiszen a játék egy kicsit mégis a jövőben ját-

valami csoda folytán leszel képes követni őket. A gép egyébként folyamatos gázzal megy, te csak ráadhatasz még, vagy fékezhetsz egy kicsit, de mihelyst elengeded a féket, újra gyorsulni kezd. Az akció a játék során nem rossz, de néha egy kissé egyhangúvá válik a küldetések sorozata, mert a pályák többsége nem tartalmaz túl nagy változatosságot és a mindenféle is-



ACE COMBAT 3 electrosphere

PS-ös légifölény!



UNIKÉPES A VERSENY

A stílus, mellyel főleg a menüben futsz majd össze, egy az egyben hi-tech. Kise áttekinthetetlen szervezethez biztos téged sem fog majd zavarni, hiszen alig 10 másodpercre lesz szükséged, hogy elrepülj az első misszióra. Az options csak a szokásos kezelés, meg zenei beállításokat

szózik. Kezdetben az EF-2000-es vadállat legújabb változatának (Typhoon II) nyeregbe pattanhat, mely igencsak szépen lovagolja a felhőket. A gép kiválasztása után egy mission briefing képernyő nyílik meg, melyben ismertetik a pályaviszonyokat, az ellenfelek hollétét, repülőgépek típusát és azoknak képességeit. Ezután szinte másodpercek alatt, már a bevetésbe is dobunk, hol a kezelés kipróbálására sem hagynak elég időt. A célpontok már látszanak a HUD-on és automatikusan kijelöli és be is méri őket a program. Én mondom, nagyon felkel kötnöd a gatyádat és kinyitni a szemed, mert az ellenségek igencsak gyorsan mozognak és csak

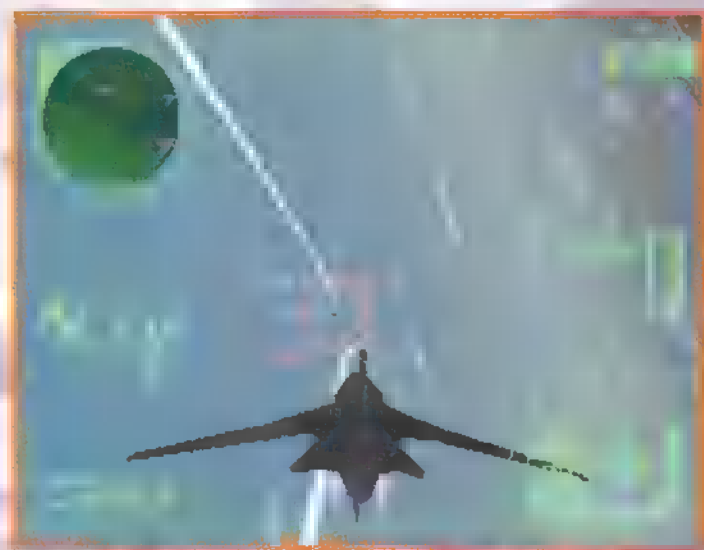
meretlen géptípus észnélküli üldözése nagyon el tud ám laposodni.

Mit is mondhatnék még erről a játékról? Talán azt, hogy ha nagy rajongója vagy az arcade repülő szimulátornak és látni akarsz egy tényleg szép grafikájú játékot, akkor az Ace Combat 3 személyében emberedre akadál.

Endrédi Tibor

tanúskodnak, hogy Vári Zoli szavaival éljek: "Impresszív". A repülőgépek kidolgozása is minden igényt kielégít. De csak a grafikai részre igaz, sajnos. Nagyon sajnos, hiszen az erőltetett próbálkozások a szimulációs elemek becsempészésére igencsak elejét vették a kezelés pontatlanságának és a repülő kicsit nevetséges mozgásának. Képzeld csak el, hogy a hegyek magas és sziklás szírtjei közt suhansz a légierő egyik legjobb vadászgépével, meglátod a radarra ábrázolt ellenséges kötelékeket (tisztára, mint a Star Wars-ban), már hegyezed a figyelmed, készíted az ujjad és már éppen tüzelnél, mikor hirtelen előbukkan egy eddig figyelmen kívül hagyott hegycsúcs és te a hang terjedésének sebességével becsapódsz. Igen ám, de a gép egyszer csak

tartalmazza, melyeket mindenki (biztos te is) jól ismer már. Ne is húzd az időt ilyenekkel, rögvést könyökölj a Mission feliratú gombocskára. Remélem jól megfontoltad, melyik nehézségi fokozatot választod a játék legelején a betöltéskor, mert később már igen lesz lehetőség módosítani. Való igaz, hogy a cikk elején említett becsapódás problémára a nehézségi fokozat némi megoldást nyújt. De hogy zsörtölődjek



ACE COMBAT 3

NAMCO/SONY

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENESONA
HANGULAT

1 JÁTÉKOS
1 MEMÓRIABLANK
ANALÓG RÁNYÍTÓ DUAL SHOCK

✓ NAGYON DE NAGYON SZÉP
× TÚL EGYSZERŰ ÉS A REALITÁS
IS ERŐS MÉRTEKBE HIÁNYZIK

75%

emberünk az összes
Csak
sines
Kettősmer
üléseke
mecssek után emberünk
Minden



k egy k
 telik az ink s
 kell még említenem rutint,
 egészen sikeredett. Sokszor véletlen-
 szerűen össze a gép az ellenfeleinket, így
 tón előfordult már tréning pályás panda ellen
 küzdöttem, vagy utas.
 program emberek és a
 a városokban felülnézet
 nem tetszett, mert sosem tudtam rendesen
 ni. A színtérn ügyesen lettek
 úgy külön is it
 se idő túlélő mód
 eg eg egén menürend-
 szer. hogy a stílusába nem is
 illettek volna

A játéktérben járva-kelvén nyilván sok Final Fantasy-rajongónak megakadt a tekintete egy bizonyos automatán: az Ehrgeiz nevű verekedős játékon, melynek képernyőjén többek között Cloud tűnik fel, amint hatalmas szabályjával szorgalmasan kaszabolja az ellent. A Toba No.1, illetve Toba No.2 után tehát a Square ismét a verekedős műfajban próbálkozott, s – mintegy a kellemeset összehozva a hasznossal – az új automatáját a legnépszerűbb karaktereivel kívánta népszerűsíteni.

Az Ehrgeiz azzal próbált "friss vért pumpálni az arcade bunyós játékok vérkeringésébe", hogy a küzdelmeket komplexebb 3D-s helyszínekre helyezte, mint azt általában megszokhattunk. Az automata azonban még így sem lett a játéktér sztárja. Talán majd most, a Playstation adaptáció nagyobb érdeklődést vált ki. Azért lehetünk bizakodók, mert a Square hű maradt jó szokásához, s ezzel a konverzióval is többet nyújt egy arcade játék hazavihető változatánál...

A legjobb verekedős anyagok példáját köelve a játék egy gyönyörű introval indít – mely pontig mindössze egy Tekken-klónnak tűnik az egész. Am aztán kisvártatva "beköszön" a főmenü, ahol azonnal láthatjuk, hogy a játéktérmi mód csupán egy a választható három opció közül. Mindenesetre azért kezdjük azzal.

AZ ARCADE MÓD

A karakterválaszték 11 szereplőből áll, de ahogy az már lenni szokott, a teljesítményeink jutalmaként ez a szám még

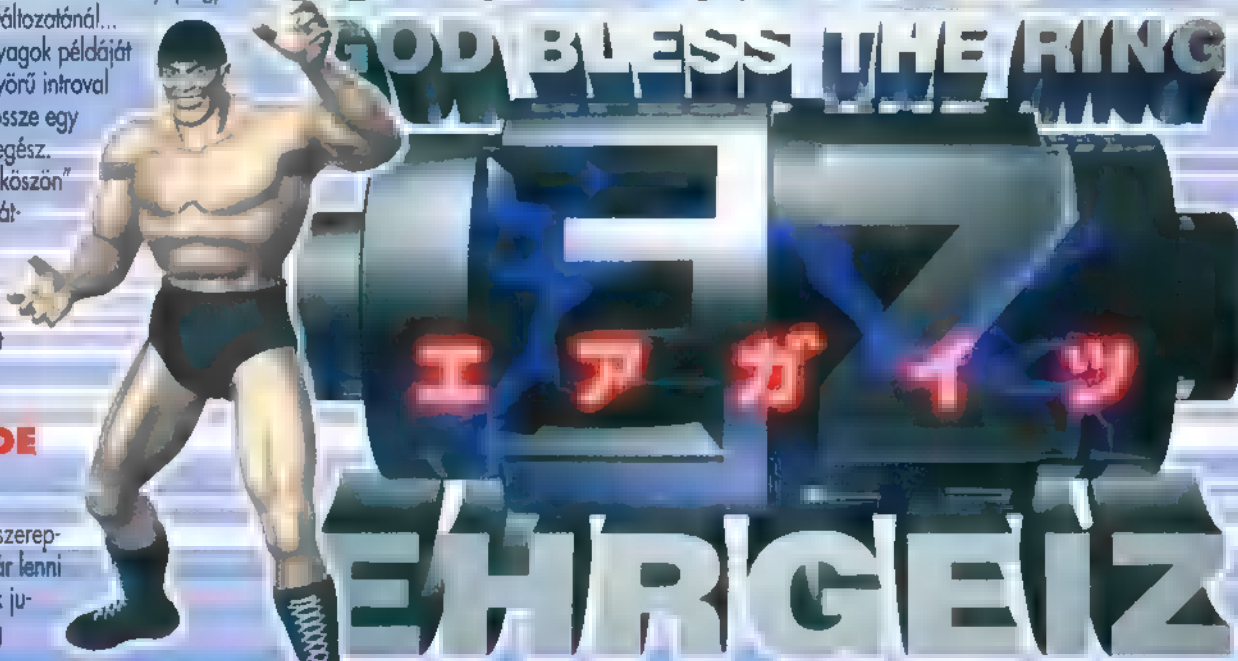
amiket ezekből láncolhatunk össze. Az L1/2 szolgál arra, hogy szembeforduljunk az ellenféllel, az R1/2-vel pedig ugorhatunk.

A helyszínek a műfaj tradícióinak megfelelően aszerint változnak, hogy éppen ki a kihívónk. A kü-

sz taktika már nem válik be. Az ellenfél könnyedén fedezékbe bújhat, mi meg csak elpazaroljuk a specifikus energiánkat...

A QUEST MÓD

Ha a játéknak csak játéktérmi módja lenne, nyilván csak egy "sima konverzió" titulálnám. Mert hát az tény, hogy a Tekken sorozat vagy a Soul Edge jobb nála.

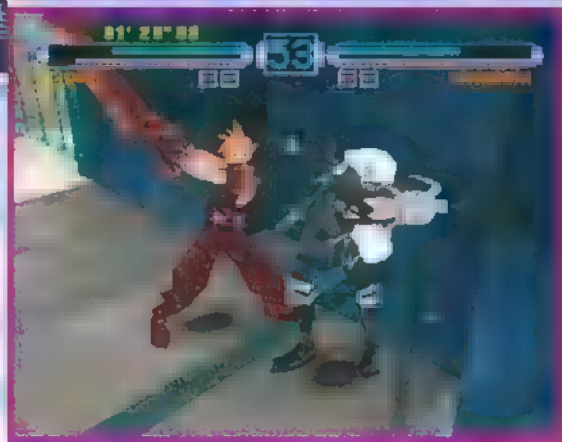


den egyéb, ami stílus alapvető kellékének mondható. A kis faluban csaknem mindent beszerezhetünk: kártyát, fegyvereket, páncélokat, gyógyitalokat, varázsszöveget. A boltokon kívül van egy kovácsműhely is: ott javíthatni lehet a fegyvereinket. Minthogy természetesen semmit nem adnak ingyen, pénzt – ahogy szokás – az ellenfelektől orozhatunk el. Gyűjtögetésre van épp elég alkalom, hiszen régészpárosunknak ódon kastély kazamatáiba kell leereszkednie, ahol hemzsegek a különféle undorító szörnyek. A küzdelmek menete ennél a módnál is igen egyszerű: alapjában véve három dolgot tehetünk. Támadhatunk, varázsolhatunk, és védekezhünk. Megjegyzem: ez utóbbit komolyan kell venni. Minden teremben adott időnk van végezni a szörnyekkel, ha tehát túl sokat bénázunk, az ellenfeleink újratemelődnék. Miután viszont mindenkivel végeztünk, pénz és egyéb "értéktárgyak" maradhatnak a helyszínen. Minél többet küzdünk, a harcképességünket kifejező mutatók úgy javulnak: egyre erősebbek, kitartóbbak leszünk. Hát röviden ennyit erről az RPG-ről.

KÜLÖNÖS EGYVELEG

Mint látható, ebben a játékban aztán tényleg van minden. Bunyó, kaland, verseny, és még logikai fejtörő is. Igaz, ha kiemeljük egyes összetevőket egyik olyan nagy szám: túl egyszerűek, és túl könnyen végigjátszhatóak. Viszont így egyben az egész egy igen masszív játékot képez, s ezért nem lehet lebecsülni a játék szavatosságát. Az egyéb jellemzőket illetően azt meg talán mondani sem kell, hogy a audiovizuális élmény maximálisan rendben van. A karakterek szépek, az animációk simák, a megnyerés mozis csúcs minőségűek, a komolyzenei aláfestés pedig rendkívül hangulatos. Bár meg is lepődnek, ha egy Square játék esetén mindez nem így volna.

V.Z.



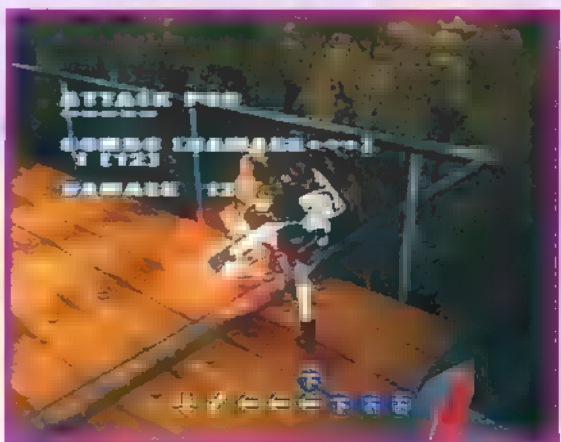
úgy kb. hattal megtoldható. A harcosok között találhatunk többek között bokszolót, samurajt, és persze egy japán játékból hiányozhat legalább egy amilyen matrózruhas iskoláslányka. A Final Fantasyból három tagot köszönthetünk: Cloud, Tifa, és Shephiroth részesült a megtiszteltetésben. Poénos módon ők a jól ismert támadásaikkal szerepelnek, sőt még győzelmi táncuk is ismerős lehet. Shephiroth itt is igen kemény fickó. Amikor előrántja a majd két méteres spádáját, ember legyen a talpán, aki közelébe tud férkőzni. Igaz, a kardot csak speciális mozgásként tudjuk használni, melynek elővétele így sajnos némi időbe telik. Rajta kívül persze minden más karakternek is megvan a maga specialitása. Egyesek löfegyvereket használnak, míg mások shurikeneket, és vannak egészen rendhagyó figurák is, mint például a bizonyos iskolás lány, Yoyo Yoko, aki egy jójával ránítja el az ellenfeleit. Ezek a támadások azonban folyamatosan csökkentik az ún. speciális erőt, ezért csak korlátozottan vehetők igénybe.

Az irányítás – csakúgy mint maga a játékművelet – igen egyszerű. A specifikon kívül mindenkinek van egy fejre, egy testre és egy lábra irányuló támadása, plusz még a kombók,

döterek sehol túl nagyok, ezért a grafika mindenütt nagyon szép – ráadásul a felépítésük – mint már utaltam rá – mindig más formájú. Megesik, hogy csak egy bokszringben küzdünk, de van úgy, hogy egy vonaton, esetleg egy léghajón vagy épp ősi romok között verekszünk. Ami a lényeg: több szinten játszódhat az odok-kapok, tehát lefelé ugrálhatunk. Plusz még olyanokat is lehet csinálni, mint nekiugrani egy falnak, majd elrugaszkodni onnan. A helyszínek kihatással vannak a alkalmazandó harcmodorra is, hiszen míg egy nyílt arénában van elég hely speciális támadásokkal kísérletezni, addig egy lépcsőzetes kialakítású terepen ugyanaz

sem tudunk. Sokáig nem volt bizonyíték, ami alátámasztotta volna ezt a teóriát, de nemrég a professzor a birtokába jutott egy különleges kő, melynek anyaga ismeretlen. A kő egy fegyver markolatán volt, melyet 50 évvel ezelőtt egy német kastélyban találtak. A profesor szerint a kő kapcsolatban van a régi civilizációval. Sőt mi több: talán a kulcsot jelenti a halhatatlansághoz...

Hőseink haladéktalanul Németországba utaznak, ahol a ősi kastélyt meglepően jó állapotban találják. Ott kapjuk meg az irányításukat. Már éppen elkezdzenek átvizsgálni a terepet, amikor egy bizonyos ponton elsőként a kép... Egy fogadóban esz-



EHRGEIZ

SQUARE / SONY

**LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENE BONA
HANGULAT**

1 JÁTEKOS

1 KONTROLLER

ANALÓG RÁNYTÓ ÉS AZI TÁNYTÓ

✓ ILLEMEI NYELVI ÉLTÉRŐ ROMANCI

AKCIÓ, KALAND ÉS LOGIKAI FEJTÖRŐ

EGYAZON JÁTEKBAN

■ KÜZDELMEK TUL EGYESZEREK

5 SZÁLTAL MIE KONTROLLER IS

86%

576 KONZOL

Soha nem gondoltam volna, hogy egyszer ekkora gondban leszek majd egy játék tesztelésével. Egyszerűen nem tudom, hogy is kezdjem, és mivel is folytassam, hogy legalább az az egy fránya kis oldal meglegyen. A szóban forgó játék a WARTRIS. és már önmagában a Tetris is egy ezerszer lerágott csont, millió bört lehúztak már róla, de ennek a konverzióknak az a sajátos tulajdonsága, hogy szinte semmiben sem különbözik az eredeti változattól. Egészen idáig az volt a trend, hogy ha már egy alapművet adaptálnak át egy új gépre, akkor legalább feldobták valamivel, esetleg kibővítették új opciókkal vagy kitaláltak hozzá valamilyen háttértörténetet. Na, most ezt a WARTRIS esetében felejtse el, mert ezen a korongon semmi ilyesmit nem fogsz találni, ez

csak egy TETRIS nem kevesebb, ám sajnos nem is több. Hogy ez jó-e vagy sem, azt mindenki döntse el maga, de hogy szerintem nem fog nagy sikereket elérni a piacon, az tuti. Mindenesetre azt mondják egy újszülöttnak minden vicc új, hátha van olyan ember, aki még nem halott róla (jó, ez csak poén volt), nekik megpróbálom dióhéjban összefoglalni dolgokat. Szóval a TETRIS mára talán a legelterjedtebb logikai játék, olyan nagy nevet utasít maga mögé, mint a MAHJONG vagy a Pasziánsz. Köszönhető ez leginkább annak, hogy kis házámban bárki hozzájuthatott pár száz forintért egy Tetris gépéhez akármelyik aluljáróban,

azoktól az erősen kiszoláriumozott néniktől, akik folyton ébresztőórát árulnak. Persze a kiadók is nagy üzletet láttak ebben a népbetegségben, így aztán bizonyos időközönként valamelyik konzolra mindig megjelent valamilyen Tetris játék. Persze jól tudták, hogy önmagában egy ilyen stílusú játék csak Gameboy-on állja meg a

kább majd a cikk végén szólnék egy pár szót.

Szóval a WARTRIS és az eredeti TETRIS között szinte csak annyi a különbség, hogy az előbbit lehet ketten is játszani. És ezt most szó szerint így képzeljétek el! Nincs az elején látványos CG intró (mondjuk nehezen is tudnék elképzelni egy Tetris játékhoz látványos intrót),

de és a Battle mode, ezeket csak két játékos módban érdemes játszani. A lényegük, hogy úgy ügyeskedjünk, hogy kiszúrjunk az ellenfelünkkel. Ugyanis ténykedésünktől függően sorokat tudunk átküldeni a haverunk játékterére, ezzel is elősegítve, hogy minél hamarabb a plafonon legyen mind a játékban, mind az életben. Az irányítással kapcsolatban csak annyit szeretnék elmondani,

hogy még Gameboy-on is két gomb állt rendelkezésünkre, hogy az alakzatokat jobbra-balra forgassuk, itt viszont mindössze egyedül az X-szel tudunk forgatni, ami bizonyos helyzetekben igen csak idegesítő. Az options-ben

csak az alapdolgokon tudunk változtatni, mint például zenék, hangok, időlimit, nehézségi szint, mentés stb. És azt hiszem, ezzel mindent el is mondtam. Értékelnem nem nagyon tudok, mert hát a grafika funkcionális, a zenék amolyan betépősek, a játszhatósága és a szavatossága pedig épp olyan, mint bármely másik Tetris-é. Bizonyos jelek arra utaltak, hogy a játék mintha nem egy legálisan kiadott termék lenne, hanem valakik unalmukban készítették volna egy Tetrist önmaguk szórakoztatásukra. Ha ez tényleg így van, akkor a céljukat elérték, még ha nem is alkottak semmi maradandót.

CSIPI M LEE

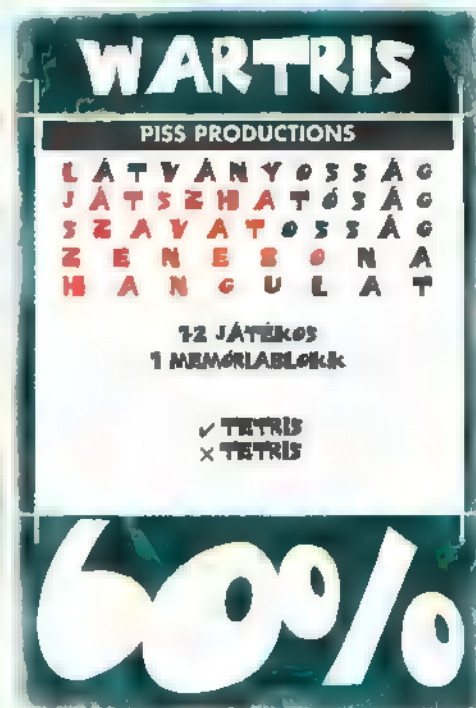
ÍME EGY "AMATŐR" JÁTÉK!

WARTRIS



helyét, így aztán elkezdtek mindenfelét kitalálni hozzá. Először úgy jöttek a háromdimenziós változatok, majd Nintendo 64-re a Tetrisphere, ahol szintén térben kellett dolgozni, viszont az volt érdekessége, hogy a játéktér nem szögletes volt, hanem egy gömbről kellett leszedni a darabokat. Aztán jöttek azok a változatok, amiket a körítéssel akartak eladni, ilyen volt például a tavalyi Disney's Tetris is. Playstation-on is találhatunk már jó néhány ilyen stuffot (Tetris Attack, Next Tetris), úgyhogy el sem tudom képzelni, mit akarhatnak ezzel a mostani játékkal a készítő. Jobban mondva valami halvány gyanúm az van, de erről in-

sőt semmilyen intró nincs, mindössze egy kissrácot leshe-tünk meg miközben éppen a kisdolgát végzi, és már rögtön a főmenüben is találjuk magunkat. (Ami szintén elég szegényes.) A különböző menük között a jobbra-balra nyilakkal lépkedhetünk, és az X-szel változtathatunk a beállításokon. Háromféle játékmódot tartalmaz a program: az első a Scoremode, ez a sima hamisítatlan eredeti Tetris-szel egyezik meg. Erre több szót nem is lehet vesztegetni, ugyanezzel játszhattunk akár GameBoy-on, akár a hamisított bővlikon is. Sajnos ebben a változatban is ketté van osztva a játéktér. Ezen kívül van még a Warmo-



Az olvasói táborunkon belül nem tudom mennyien vannak, akik epekedve várják a legújabb snowboardos játékokat, de gyanítom, hogy nem alkotnának különösebb tömeget. Már csak azért sem, mert a magyar nem igazán a téli sportokban jeleskedő nemzet. Meg aztán azért sem, mert az utóbbi időben annyi ilyen témájú játék jelent meg, hogy az már sok is. Főleg a Cool Boardersből. Két éven belül immáron a harmadik epizódot tölthetjük be a PlayStationünkbe, s mit ne mondjunk: egyre kevesebbet kapunk a pénzünkért. A Cool Boarders 4-nek tulajdonképpen az lett volna a helyes címe, hogy Cool Boarders 3.1.

A program által nyújtott újdonságokat az alábbiakban foglalhatjuk össze: új, ezúttal eredeti nevű versenyzők, és új szponzorok. Az első pont azt hiszem egészen pontosan 0 embert hat meg. Nézzük akkor hát a másodikat. Az időmérő órát most nem a Swatch szponzorálta, hanem a G-Shock. Na és akkor ettől most boldogabbnak kéne lennünk? Csak azért vegyük meg ugyanazt a játékot, mert most minden olyan "eredetibb"?!

A Cool Boarders 4-gyel tehát azok lesznek megelégedve, akiknek ez az első ilyen játékuk. Nekik viszont valóban lehet ajánlani, mert ha újdonság nincs is benne, azért mindent tartalmaz, ami szükséges. Öt különböző síparadicsmot látogathatunk meg – noha a helyszín ennél a sportnál nem annyira lényeges, hiszen a hó már csak ugyanúgy néz ki Amerikában és Japánban is. Az eredeti szereplőkhöz eredeti deszkák dukálnak, úgyhogy a sportág ismerői nyilván össze tudják állítani a karakterüket az ízlésüknek megfelelően. De ha talán nem, arra is van mód, hogy saját versenyzőt tákoljunk össze.

Választhatunk nem is tudom hány test közül, bár igazság sze-

rint jóformán csak a ruhák színösszeállítására változik. Aztán megadhatjuk emberünk természetét, és változtathatunk a ruháinak színein is. Majd a figurához hasonlóan készíthetünk deszkákat is. Utóbbinál már tulajdonságokat is megadhatunk, úgyhogy ezt az opciót akár már hasznosnak is nevezhetjük. Három tulajdonság van felsorolva: maximális sebesség, fordulékony-ság, stabilitás.

Ahogy az már csak szokás, a játékban van különálló menet, bajnokság, és természetesen gyakorolhatunk is. Ezen felül van még egy ún.

Slope Style-nál a stílus számít. Ugratók és sínek segítségével bizonyíthatjuk a tudásunkat. Három próbálkozási lehetőség van, melyek közül mindig a két legjobb eredményünk összegét tartjuk meg végül. A Half Pipe a közkedvelt félcsőben való mutatványozást indítja – ennél szintén három menet van. Hasonló mondható el a Big Air-ről is, ami pedig kizárólag csak ugratásokról, illetve a levegőben bemutatott figurákról szól. Befejezésül pedig van még az XBS, ami megint csak egy lesiklás négy versenyző részvételével, csak hogy ez esetben a pályán elhelyezett kapukra is ügyelni kell.

Az öt versenytípus azonban még nem minden: ha ugyanis az egyes helyszíneken minden

folytában "bezizegnek", s minden szörnyen kezdetleges. Egyszerű sprite-fák között kell szalomoznunk, amik nem elég, hogy bennük néznek ki, de még ki se lehet őket kerülni. Hozzáérünk mondjuk egy fenyő ágának a legvégéhez, mire egy hangos koppanást követően iszonyúan lelassulunk. Csak tudnám, mi adja azt a hangot! A felcsapott hószemcsék effektusa is nagyon amatőr, annál

már csak az rosszabb, amikor friss hóba süppedünk. A deszka úgy eltűnik, mintha csak valami programozási hiba lenne, s csak egy diszk-rét nyo-

TOMBOLO HÓDESZKÁSOK!

Cool Boarders 4



mot húzunk magunk után.

Hogy a tucatnyi Snowboard játék közül miért pont a Cool Boarders 4-et kéne megvásárolni, azt meg nem tudom mondani. Nincs benne

semmi, amit korábban már ne láttunk volna. Azaz mégis! Hogy nehogy szó érje a ház elejét: egy új mozdulat mégis van. Meg tudunk kapaszkodni a félcső szélén. Ez azonban kötve hiszem, hogy feledtetni tudja a felsorolt negatívumokat.

V.Z.

Trickmaster opció, melynél a trükköket gyakorolhatjuk be. Ez egy leegyszerűsített pályán zajlik, melyen mindig az aktuálisan kiírt mozdulatot kell kiviteleznünk.

A versenyeknek (illetve a pályáknak) öt típusa van – egy-egy bajnokság tehát mindig öt rendezvényből áll. A Downhill pusztán a lesiklásról szól, vagyis a cél: elsőként beérni. A kiélezett versenyben durvább eszközökkel is élhetünk, ugyanis azt még elnézik a versenybírák, ha néha orrba dörögöljük a mellettünk elhaladót. A

pro szintű rekordot megdöntünk, specialitásokban vehetünk részt. Alaszkát például UFO-k szállják meg s azokat kell kikerülgetnünk. Frank honban meg lavinaveszély fenyeget.

A játék grafikája elég siralmas – a harmadik rész óta semmi újat nem lehet észrevenni. Az imént említett lavinánál maradvá például a lezúduló hótömeg fehér poligonkockák formájában jelenik meg. Akkor inkább neveztek volna sziklaomlásnak ezt a jelenséget... A pályákon a textúrák egy-



COOLBOARDERS 4

898 STUDIOS / SONY

LÁTVÁNYSZER
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATÓSSÁG
ZENESZER
HANGULAT

14 JÁTÉKOS
1 MEMÓRIABLÖKK
ANALÓG RÁNYÍTÓ (DUAL SHOCK)
A MUTATVÁNYOK
KOMBINÁCIÓVAL EL LEHET
HATNI EGY JÁTÉKOSRA
X A JÁTÉK JÓFORMÁN SEMMIVEL
SEM MERT, MERT JÓ JÁTÉK

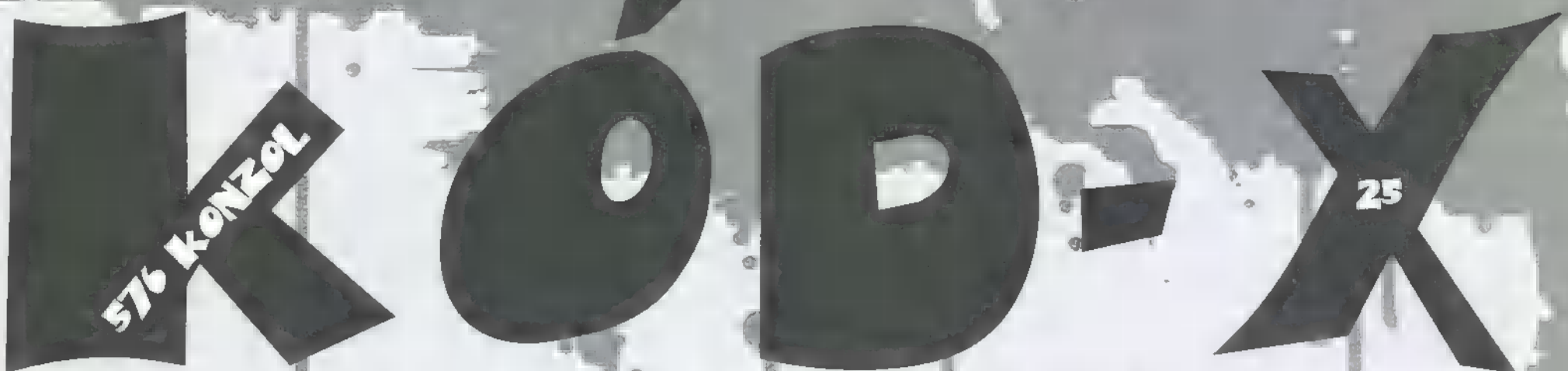
70%

THE CHARGEIN



POST-REVELATION





SUİKODEN 2 KARAKTEREK ÉS TITKOK

ELŐSZÓ

Még mielőtt nekiállnék leírni mind a 119 karakter megtalálási helyét, elmondanám, hogy harcban ő ember lehet velünk. Az összes karakter közül kb. 70 karaktert harcban is bevetészhettek, ami azért figyelemre méltó. Persze vannak használhatatlanok is, de a többség egész jó harcos és lényegében ahányszor végigvisszük a játékot mindig más csapattal lehetünk. Arra kell odafigyelni, hogy egy csomó karakter – főleg a kardosok – csak akkor tudnak harcolni, ha az első sorban vannak, ezért háromnál több ilyen karaktert ne válasszunk. Fontos, hogy néha kombinálni tudjuk az embereinket (Unit), mivel sokszor mulhat a harc sikere. Szerencsére a játék nem nehéz, ha mindig győzünk, akkor bármit legyőzhetünk – igazi nehézséget csak Luca Blight legyőzése fogja jelenteni. Jöjjen egy kis számháború. Teljesen összesen 119 karaktert lehet csatlakoztatni, melyből 11 a különleges csillagjegy alá tartozó ember. Ebből a 11-ből 108-at lehet csatlakoztatni. Néhány helyen ugyanis eldönthetjük, hogy kit akarunk vinni, de ez a döntés nem mindig közvetlen, de ezt menet közben úgyis elmondam. A maradék hét karakter nem tartozik a csillagjegyek alá, de mégis lehet őket csatlakoztatni – egyeseket csak időlegesen, pld. Jowy. A karaktereket többféle módon lehet felvenni. Jönnek majd a történet szerint, de a többség csak akkor csatlakozik, ha valamilyen kérésnek eleget teszünk. Néhány karakterrel már korán összefutunk, de csak később – a történetben bekövetkezett fordulat vagy fontos esemény után – lehet csatlakoztatni, sőt néhány ember csak a történet bizonyos részénél jelenik meg a megadott városokban. Én próbáltam úgy imi, hogy megadom a csatlakoztatás pontos időpontját, de ez néhány helyen lehet, hogy lemaradt. A kézikönyvben, amit Leknaat ad nekünk figyelemmel kísérhetjük, hogy mennyi kell még a 108-hoz. En nem a kézikönyvben található sorrend alapján fogok menni a karakterekkel, hanem a történet szerint, tehát az elsőket haladok az utolsó felé. Ne "discardoljuk" a Window, Sound és a többi Set-et, mert sokszor ezekre is szükség lesz néhány karakterhez.

Nagyon fontos a Suikoden 2-ben a boltok szerepe. A szokásos szálloda, Item Shop és Armor Shop mellett van még négy különleges is. Az első a kovácsműhely, ahol a fegyvereinket fejleszthetjük, ez lényegtelen a játék során (mindig végezzük el a fejlesztéseket). A kovácsműhelyekben különböző tulajdonságokkal is felruházhatjuk karaktereink fegyverét, pld. tüzesen, elektromosan, bemérgezve üssenek stb. A második a rúna boltok. Itt vehetünk rúnákat, valamint felszerelhetjük velük embereinket. A rúnák a varázslatokhoz kellene. Állandóan kísérletezzünk velük, szereljük fel mindenkit rúnákkal, mert harcban a sikerhez nélkülözhetetlenek. Annyi rúnát adjunk embereinknek, amennyit csak tudunk. Vannak még az ún. Trade Shop-ok. Itt értékes tárgyakat vehetünk, hol olcsóbban, hol drágábban. Ez arra jó, hogy megvegyünk egy cuccot olcsón, majd később eladjuk – ugyanit vagy máshol – kétszer ennyiért. A játék során találhatunk "P" jelű ellátott cuccokat, melyeket a nagytitkóval ellátott boltokban ki kell elemeztetni.

A játékban háromféle harc fordul elő. A sima küzdelmet nem kell túl részletezni. A második fajta, amikor a hadseregünket irányítva kell legyőzni az ellentel sereget – ezzel egy kevés stratégiai elem is van a játékba keverve. A harmadik harc típus, amikor egyedül kell megverekedni az ellenféllel – ez a dual. Visszatérve a hadsereg irányításához, ilyenkor, ha egy csapatunk elpusztul vigyázzunk, hogy a csapat vezére ne hogy meghaljon – ezt kiírja a játék. Ha csak megsebesült (wounded) az nem baj, de ha meghalt, akkor már fújhatjuk a 108 karakter összegyűjtését, mivel a halott ember már nem számít bele a 108-ba (olyan mintha fel se vettük volna), még ha felvettünk mindenkit, akkor sem. A két kivétel Ridley és Kiba, hogy miért majd meglátjátok.

Akkor vágiunk is bele! Nem kis feladat mindenkit csatlakoztatni, nekem is majd kétféle folyamatos játékba került, mire mind a 108 embert, plusz a többi felvettem. Már egészen korán, a játék elején el kell kezdeni a karakterek összegyűjtését. Ahogy gyűjtjük az embereket, úgy fog a kastélyunk mérete növekedni. A legmagasabb szintet 100 ember csatlakoztatása után fogja elérni – ez azért fontos, mert egy csomó embert csak ezután lehet csatlakoztatni.

100 STAGE OF DESTINY

- 1 - **Föhös (Robin):** Mint említettem a főszereplő egy Highland harcos, szimpatikus és erős egy figura.
- 2 - **Gengen:** Automatikus csatlakozik.
- 3 - **Mukumuku:** Két lehetőség van, hogy csatlakoztassuk. Kyaro-ban vizsgáljuk meg a házunk alatt lévő fát többször egymás után. A másik lehetőség, ha egyedül – tehát senki se legyen a csapatunkban – mászkálunk a világiérképben, egészen pontosan a Greenhill és Muse közötti úton. Ez utóbbihoz oltári nagy türelem kell, mivel Mukumu véletlenül csatlakozik, tehát egyik pillanatban egyedül vagyunk a másikban pedig már velünk van. Én egy órát járkáltam az úton mire megjelent, szóval türelem.
- 4 - **Nanami:** Kyaro-ban automatikusan csatlakozik. Ő főhősünk nővére.
- 5 - **Rikimaru:** Mikor visszatérünk Viktor erődjébe, menjünk ki a térképre és járjuk be a városokat amiket lehet, mivel így lehet néhány embert csatlakoztatni. Rikimaru-t Ryube faluban találjuk az éhségtől összeesve. Hívjuk meg a vendéglőbe és fizessük ki a 3000 poch-os számlát, tehát nem árt, ha van nálunk annyi pénz.
- 6 - **Millie:** Ryube-ban beszéljünk vele. Ő a háziállatát, Bonapatét keresi. Segítsünk neki megtalálni. Ehhez menjünk a közeli erdőbe, pontosan jobbra, amíg meg nem találjuk Bonapatét. Ő elég vad lett ezért le kell győzni, de ha megteszük Millie csatlakozik hozzánk. Utközben az erdőben találunk egy leesett madárfészkét, amit tegyük vissza a helyére!
- 7 - **Kinnison:** Ha a helyére tettük a fészket és kicsit később visszatérünk az erdőbe, a fészket mellett megtaláljuk őt és Shiro-t, és jutalmul, amiért segítünk az állatoknak csatlakoznak hozzánk.
- 8 - **Shiro:** Kinnison-nal együtt csatlakozik. Nagyon erős szereplő mindig a csapatomban volt.
- 9 - **Zamza:** Ha ellátogatunk Tolo-ba – Viktor erődjétől észak-nyugatra van – akkor az egyik házban megtaláljuk, és ha Nanami a csapatunkban van, csatlakozik is. Ha elszalasztottuk volna, akkor később South Window-ban megtaláljuk.
- 10 - **Hanag:** Miután Tolo-leégett beszéljünk vele, hogy csatlakozzon.
- 11 - **Apple:** Automatikusan csatlakozik.
- 12 - **Viktor:** Ő egy régi ismerős, legalább most megtudjuk mi történt vele a Gregminsteri csata után, amúgy történet szerint csatlakozik.
- 13 - **Flik:** Viktorral együtt ő is jön. Ugyanaz vonatkozik rá, mint barátjára – az első részben az egyik kedvencem volt.
- 14 - **Tsai:** Amikor Viktorék eltküdenek hozzá a Ryube erdőbe, akkor csatlakozik.
- 15 - **Tuta:** Automatikusan jönni fog.
- 16 - **Anita:** Két helyen lehet csatlakoztatni. Az egyik hely Muse, a másik Banner falu. Ahhoz, hogy csatlakozzon legyünk kedvesek vele. Hívjuk meg egy itálra, aztán menjünk ki majd ismét be a városba és adjunk neki Antioxin-t (a mérgezést szedi le). Ezeket ismételtessük, amíg nem tudjuk csatlakoztatni. Egyébként, ha Valeriát beválasszuk a csapatba, akkor azonnal csatlakoztatathatjuk – de akkor csak Banner-ben.
- 17 - **Gilbert:** A harmadik csatában – amikor a sereget irányítjuk – támadjuk meg a csapatát, akkor átáll.
- 18 - **Rina:** Coronet-ben találjuk meg őket újra, ha beszélünk vele és társaival, akkor csatlakoznak hozzánk.
- 19 - **Ellie:** Rinával együtt csatlakozik.
- 20 - **Bolgan:** Rinával és Ellie-vel együtt csatlakozik.
- 21 - **Freed Y:** South Window-ban automatikusan csatlakozik.
- 22 - **Templon:** Miután megvan a kastély Radat-nál el tudunk menni keletre. Sétáljunk vissza Viktor leégett erődjéhez, ahol megtaláljuk Templon-t. Miután elűldözték a katonák egy kicsit haladjunk előre a történetben – South Window-ban kell körülnézni ha jól emlékszem. Ezután menjünk vissza a leégett Tolo faluba és kérjük meg, hogy csatlakozzon. Templon nagyon fontos, mivel ő adja a világiérképet, és a kastélyunkban kérhetünk a városokról infókat tőle.
- 23 - **Leona:** A történet szerint csatlakozik. Nála válasszathatunk csapatot.

24 - **Shu:** Radatban ha megtaláljuk az érmét csatlakozik – ez a történet szerint fog történni – és ő lesz a legfőbb stratégánk.

25 - **Huan:** A doki automatikusan jönni fog.

26 - **Luc:** Leknaat a kőablával együtt Luc-ot is ránk bizza, nem sokkal azután, miután megvan a kastély. Luc nagyon jó varázsló a csapatunkban és a seregünkben is.

27 - **Barbara:** Automatán csatlakozik. Nála a felesleges helyfoglaló tárgyakat helyezhetjük el – az a kapacitása is véges.

28 - **Hilda:** South Window-ban a szálloda második emeletén találjuk. Kérjük meg, hogy csatlakozzon.

29 - **Alex:** Hildával együtt ő is csatlakozik. Hilda egy szállodát (ingyen lehet eladni), míg Alex egy Item Shop-ot nyit a kastélyunkban.

30 - **Tai Ho:** Kuskus-ban találjuk. Nyerjük el tőle a kockás játékban 5000 poch-ot, akkor csatlakozik. A kastélyban is játszhatunk vele.

31 - **Yam Koo:** Tai Ho-val együtt csatlakozik – haragolni lehet nála a kastély kikötőjében.

32 - **Richmond:** Ha őt megkérjük, hogy csatlakozzon akkor kihív egy "Fej vagy írás" játékra, de egy család érmével játszik. Beszéljünk a fogadóban az egyik emberrel, ő ad egy jó érmét. Mondjuk Richmond-nak, hogy játsszunk ezzel, akkor csatlakozik. Richmond-ot el lehet küldeni információt szerezni a karakterekről (pld. a múltjukról, mit szeretnek, mit nem, egész hasznos dolgokat tudhatunk meg).

33 - **Amada:** Radat-ban hívjuk ki egy Dual mecsre, és verjük el, ekkor csatlakozik.

34 - **Yoshino:** Radatban, mikor Shu-t akarjuk csatlakoztatni, menjünk a mosdóvárhoz meg a kötelekhez úgy, hogy Freed a csapatunkban van – azt hiszem a történet szerint ilyenkor velünk van. Miután Shu csatlakozott menjünk vissza Radat-ba – ugyan ide – Freed-del a csapatunkban, ekkor csatlakozik.

35 - **Adlai:** South Window-ban az egyik házban találjuk. Ő kéri, hogy vigyünk neki három dolgot. Először egy "Sacrificial Jizo" nevű cucc kell neki, amit Alex-től vehetünk, de Bolgan-nál is van egy, vigyük azt. Másodszor Wooden Shild nevű pajzsot akar, amit South Window-ban vehetünk. Ha ez is megvan kémi fog egy Wind kristályt, szintén itt vehetünk ilyet. Ha ezt is elvesszük neki és megkérjük, hogy csatlakozzon akkor újra ismételni fogja a kéréseit, ezért vágiuk hozzá a kristályt (Throw), ekkor csatlakozik. Egy liftet épít a kastélyunkba, tehát nagyon hasznos szereplő.

36 - **Clive:** Ő a kedvencem már az első rész óta. Clive már az első részben is egy nő keresett, akit nem talált meg. Ha az első részben elmentek vele Rockland-ba és elolvastátok az egyik sírját kiderül, hogy a csaj meghalt. Clive küldetése az volt, hogy megölje ezt a nőt, akitől most kiderül, hogy el és Elzának hívják. Clive persze már az első részben sem hitte el, hogy Elza meghalt. Először Muse-ban találkozzunk velük, itt me segítsünk Elzának. Ezután South Window-ban találjuk meg Clive-et. Mikor Lakewest-be indulunk, és már megvan a hajó beszéljünk Clive-vel és igérjük meg, hogy magunkkal visszük, ekkor jönni fog ő is. Clive erős, gyors, mindig a csapatomban volt – meg nekem mindig szimpatikus az ilyen természetű szereplők. Fűrészszük ki Richmond-dal, akkor többet is megtudhatunk róla. Egyébként még egy kisebb kalandot is teljesíthetünk vele – el kell kapni Elzát – de erről lentebb olvashatok.

37 - **Taki:** Lakewest-ben az egyik házban találjuk ezt a nagyit, akivel ha sokszor beszélünk megkérhetjük, hogy csatlakozzon.

38 - **Hanz:** Two River City-ben valamekik házban találjuk őt – azt hiszem a szállodában. Kérjük meg, hogy csatlakozzon, de ne kérjünk tőle pénzt.

39 - **Gabocho:** Two River City kobold negyedében találjuk őt. Akkor csatlakozik, ha Gengen-t elvisszük hozzá. Nyugi, ha elhagyjuk a házat önkényesen velünk fog jönni, Gengen hiba kéri, hogy maradjon.

40 - **Ridley vagy Boris:** Ridley és Boris történet szerint csatlakozik. Viszont ha az egyik csatában – mikor Luca Blight elfoglalja Radatot és körülveszik Ridley-t – tartunk ki vele addig, amíg az erősítés meg nem érkezik akkor Ridley meghal. Ha ez bekövetkezik később Ridley-t és Boris-t lehet a helyére csatlakoztatni: döntünk melyiket akarjuk. Egyébként Ridley akár még Tima-ban is meg tud halni (általólag Nanami-val kell menekülni valahonnan), de erről

nem tudok pontos részleteket, mivel Boris-t nem vettem fel – úgy tudom semmi különbség Ridley és Boris között.

41 - **Fitcher:** Automatikusan csatlakozik.

42 - **Chaco:** Szintén automatikusan jön, miután elkergetjük Two River City-ből a Highland sereget.

43 - **Sid:** Őt úgy tudjuk felvenni, ha Chaco a csapatunkban van. A Two River City csatamarendszerében van, meghozza egy titkos szót. A vízesésnél el lehet menni a víz alatt balra, itt a falon egy nem látható ajtó egy járat van. Itt megtaláljuk Sid-et, akit ha megkérünk csatlakozni hozzá.

44 - **Tetsu:** Miután Two River-rel végeztünk, vegyünk Alex-től egy Fried Tacos nevű cuccot. Menjünk Lakewest-be egészen pontosan Tetsu házába, ahol használjuk el egy Fried Tacos-t, majd beszéljünk Tetsu-val. Ezután hívjuk meg, hogy csatlakozzon. Egy fürdőt nyit a kastélyban.

45 - **Shilo:** Lakewest-ben a Two River City felszabadítása után csevegünk vele a verjük el a kockajátékban. El kell tőle nyerni 5000 p-t. Vele is lehet játszani kockás játékot, csak úgy, mint Tai Ho-val.

46 - **Hai Yo:** A kastélyunk második emeletén fordulunk jobbra és tartunk az irányt. Itt találkozunk Hai Yo-val, akit ha megkérünk csatlakozik hozzánk. Ő egy éttermet nyit ezen a helyen és főzhetünk nála, valamint főzőcske versenyeken vehetünk részt – kellene hozzá a receptek, amiket szerezhetünk a játék során. Egyébként Two River után tűnik fel ő is. A főzőcske versenyekkel egy külön kis történet játszhatunk végig, melyből Hai Yo sötét múltját tárhatjuk fel – tagja valami különös csapatnak.

47 - **Oulon:** Two River felszabadítása után válasszuk ki Hannát csapattársul, csak így kettesben menjünk Kuskus-ba. Itt megtámadnak minket és Oulon segít rajtunk. Ezután csatlakozik ő is.

48 - **Strallon:** Two River felszabadítása után beszéljünk vele. Akkor csatlakozik, ha legalább 50-szer elmenekültünk a harcokból (Run).

49-50 - **Hix és Tengaor:** Two River felszabadítása után menjünk Lakewest szállodájába, ahol összefutunk ezzel a két régi ismerőssel. Ők elmondják, hogy elmennek a Kobold Faluba (Village). Az első rész után Tengaor férfit akar csinálni Hix-ből, ezért a csajsi meg akarja csináltatni az Unicorn Tesztet Hix-el, ezért mennek a Kobold Faluba. Ez az Unicorn Teszt egy feladatsorozat. Aki elvégzi, abból igazi férfi lesz. Szóval Lakewest után kövessük őket a Kobold Faluba (Two River-től délre van) és menjünk a kobold főnökhöz. Hix akarja elvégezni a tesztet, de Tengaor erős-kodik. Másnap reggel Tengaor nem akar feleledni, a főnök szerint azért, mert rászállt az Unicornis átkra. Ezt csak három tárggyal lehet eltávolítani, ami három különböző helyen van. Először menjünk South Window-ba és vegyük meg a boltból a Blue Stone-t, majd vigyük vissza a kobold főnöknek. Ezután menjünk a Szél Barlanghoz (Cave of Wind) – itt vetjük fel a Star Dragon Sword-ot – és vegyük fel a Red Flower-t. Utolsónak Two River City-be kell mennünk – egészen pontosan a csataműhelybe – ahol vegyük fel a Green Bell-t. Ha ezekkel mind megvagyunk – érdekes módon mindegyik helyen találunk koboldokat – menjünk vissza a főnökhöz. Tengaor-t nem találjuk itt, ezért menjünk be az Unicornis Erdőbe. Meg kell találnunk az Unicornis Fát, nem lesz túl nehéz, csak alaposan vizsgálódjunk. Ha megvan kiderül, hogy Tengaor-nak semmi baja sem volt. Amikor előjön az egyszarvú és közli, hogy Tengaor kell neki. Hix ezt nem engedi, és az újját állja. Ezzel Hix és Tengaor mentek a tesztet csatlakoznak hozzánk. Később megint szor kell térni az Unicorn Tree-hez.

51 - **Emilia:** Greenhill-ben valljuk be, hogy kik vagyunk később csatlakozik. A kastélyunkban nála lehet elolvasni az öreg könyveket (Old Book's).

52 - **Teresa:** Automatikusan csatlakozik.

53 - **Shin:** Teresával együtt ő is a rendelkezésünkre áll. Ő Teresa testőre.

54 - **Nina:** Automatikusan csatlakozik Greenhill eleste után.

55 - **Meg:** Greenhill-től keletre találjuk a Muse-Greenhill Border nevű átjárót, ami meg van szálva. Greenhill eleste után menjünk ide, ahol is összefutunk Meg-gel, aki most is Jupo nevű unokatestvérét keresi. Kérjük meg, hogy csatlakozzon.

56 - **Gadget:** Ő Meg robotja és a csajjal együtt csatlakozik.

57 - **Lebrante:** Radatban találjuk, ha veszünk neki Caladon Urn-t és oda is adjuk neki csatlakozik. Ezt a cuccot valamelyik Trade Shop-ban vehetjük meg. Nézzünk szét ezekben. Én Gregminsterben vettem, de szerintem máshol is van. Egy kiemelt boltot nyit a városban.

58 - **Jeane:** Greenhill eleste után beszélünk vele a Rúná boltban Two River City-ben. Ha megkérjük csatlakozik.

59 - **Tuzo:** Kobold Faluban találjuk őt. Segítsünk megkeresni a birkáit az Unikornis Erdőben. Ha összegyűjtöttük a gyapjasokat, akkor csatlakozik. Neki odaadhatjuk a jätték közben talált állatokat, amelyeket ő a farmon elhelyez. Egész szép állatállományt gyűjtöttünk össze itt.

60 - **Wakaba:** Greenhill-től észak-nyugatra találunk egy falut, melynek Forest Village a neve. Ide a történet szerint egyszer sem kell eljönni, de egy csomó embert lehet itt csatlakoztatni. Az első közülük Wakaba, akinek mutassuk meg, hogy milyen erősek vagyunk, ekkor csatlakozik. Azt hiszem Greenhill eleste után jöjünk ide.

61 - **Tony:** Forest Village-ben kérjük meg, hogy csatlakozzon - nála játszhatunk vakand ütögető játékot. Ezenkívül ültethetünk magokat is, ami kastélyunk kertjében fog nőni.

62 - **Viki:** Mikor Matildába megyünk, az erdei ösvényen találkozunk vele. Kérjük meg, hogy csatlakozzon. Az ő segítségével a bejárat városokba teleportálhatunk. Ez igazán akkor lesz értékes, mikor megkapjuk a Blinking Mirror nevű cuccot, amivel vissza teleportálhatunk a kastélyba, így könnyen járhatunk a városok között.

63-64 - **Futch és Humphrey:** Miután az első részben Futch-nak meghalt a sárkány Black elhatározza, hogy keres egy újat. Ebben Humphrey - az első rész egyik legfontosabb szereplője - segít neki. Az alábbiakat akkor érdemes és kell megcsinálni, mikor Mikolov elindul Muse városába Futch-ot és Humphrey-t Rockaxe-től dél-keletre találjuk egy Highway nevű faluban. Mikor Mikolov elmegy, menjünk tehát ide. Beszéljünk Humphrey-val többször is. Ez után láthatjuk, amint Futch beszámolót tart Kent-nek a sárkányokról. Tegyük fel Humphrey-nak néhány kérdést, majd menjünk ki. Itt Kent elindul a hegyekbe. Beszéljünk újra Humphrey-val, majd mikor Futch visszatér aludjunk. Másnap összeül a falusi gyűlés, mert hiányzik Kent. Szóljunk Humphrey-nak és Futch-nak, hogy tudjuk, hol van a gyerek és segítsünk megkeresni. Rakjuk Futch-ot a Humphrey-t a csapatba, majd induljunk északra a hegyekbe. A hegységrendszer végén találunk egy főelleneséget, akit nem lesz túl nehéz legyőzni. Ezután kövessük Kent-et, aki elvezet minket egy sárkánytojáshoz. Némi habozás után Futch elnevezi Bright-nak és befogadja a sárkánybétit. Ezután Futch és Humphrey is csatlakozik hozzánk.

65 - **Mikolov:** Automatikus csatlakozik.

66 - **Camus:** Ő Mikolov-val együtt jön.

67 - **Kiba:** Miután legyőztük a seregét átáll hozzánk.

68 - **Klaus:** Ő Kiba fia és az apjával együtt jön is.

69 - **Simone:** Radat-ban találjuk és kéri, hogy találjuk meg neki a elvesztett Rose Brooch-ot. Ilyet Banner Village-ben vehetünk a történet szerint egy kicsit később - a Rare Finds-nál lehet megvenni. Az is lehet egyébként, hogy előzőleg meg kell venni a cuccokat a csak ezután, kicsit később jelenik meg a Rose Brooch. Ha elvisszük neki ezt csatlakozik.

70 - **Kasumi vagy Valeria:** Gregminster-ben Lepant ránk bizza a választást, tehát eldönthetjük, melyiküket akarjuk vinni. Én Kasumi-t javaslom, mert a segítségével két másik szereplőt könnyebb felvenni.

71 - **Sheena:** Gregminsterben Lepant ránk bizza, és automatikusan csatlakozik.

72 - **Lorelai:** Gregminsterben találjuk - sétáljunk egy kicsit a városban - és beszéljünk vele, hogy csatlakozzon.

73 - **Gordon:** Gregminsterben találjuk a Trade Shop-ban. Mikor megkérjük, hogy csatlakozzon ránk bizza a feladatot, hogy keressünk 50 ezer P-t tisztán cserélgetéssel. Ehhez a legjobb trükk - én ezt csináltam - hogy veszünk a Forest Village-ben Ancient Text nevű cuccot 14 ezerért - drágábbért ne vegyünk, és legalább három vásároljunk. Mentünk ki egy állást a szállodában, majd nyomjunk Resetet (Start>Select>a négy felső gomb). Töltsük be az állást, és ha 35 ezerbe kerülnek (ha nem töltsük be újra az állást) adjuk el őket. A régi és az új ár különbsége 20 ezer P, így háromszor 20 ezer P-t kerestünk, tehát 60 ezret tisztán. Ezután menjünk vissza Gregminsterbe Gordon-hoz, aki csatlakozik hozzánk és nyit egy Trade Shop-ot a kastélyunkban.

74-75 **Mondo és Sasuke:** Ő az a két szereplő, akiket könnyebb felvenni, ha Kasumi-t választottuk. Ahhoz, hogy felvegyük őket meg kell találni a ninják rejtett városát Rockakut. Mikor Gregminster felé haladunk az úton van egy titkos járat, ezt kell megtalálni. A hegyek után - amiket meg kell mászni - forduljunk jobbra. A fálkal borított alsórészt vizsgáljuk át a fa folyosónak. Ha minden jól megy a fák között találunk kell egy rejtett ösvényt, melyen lefelé haladva Rockakuba kell jutnunk. A városba érve a ninják a főnkhöz visznek, ha Kasumi a csapatban van maradhatunk. Ezután a főnök nekünk adja szolgálatra két legjobb emberét Mondo-t és Sasuke-t. Mondo azonnal csatlakozik, Sasukéval beszéljünk kint, ő ezután fog jönni. Ha vettük fel Kasumi-t, csak akkor tudjuk ketőjüket csatlakoztatni, ha a kastélyunk már a legmagasabb szinten van, tehát már felvettünk 100 embert. Éppen ezért Kasumi-t válasszátok - legalábbis az első végigjátszás alkalmával.

76 - **Connell:** Forest Village-ben találjuk az egyik házban, legyen nálunk egy Sound Set, akkor csatlakozik. A játék hangjait változtathatjuk meg nála - baromság.

77 - **Badeaux:** A Forest Path-on (Erdői Ösvény) van - ez vezet Matildába. Legyen a csapatunkban Shiro, akkor csatlakozik. Mikor először találkozunk vele szóba sem áll velünk, még ha velünk van Shiro akkor sem, így várni kell egy kicsit - Gregminster után csatlakoztathatjuk. Ad nekünk két különleges kristályt, amiket az Item menü Special részében találunk. Ezekkel újabb szereplőket lehet csatlakoztatni.

78 - **Hoi:** Radat kocsmájában találjuk, segítsünk neki kijutni onnan, akkor majd csatlakozik.

79-80 - **Ayda és Feather:** Ha megvan a Badeaux-tól kapott kristály, menjünk Forest Village-be. Itt néhány falubeli meg akar ölni egy griff madarat. Segítsünk Aydának és kergessük el a falubelieket, majd álljunk meg a ránk támadó griffeket. Ezután használjunk el egy kristályt, mire Ayda és Feather - ő a griff - csatlakozik hozzánk.

81 - **Sigfried vagy Abizboah:** Itt most megint két választásunk van. Vagy most felvesszük Sigfried-et, vagy pedig egy kicsit később - miután kinyituk Necdort - felvehetjük Abizboah-t. Abizboah elánye, hogy ha őt vesszük fel, akkor még két másik szereplőt is felvehetünk - ez a kettő nem tagja a 108-as elmeik. Sajnos én mikor felvettem Sigfried-et nem tudtam Abizboah-ról, így őt nem vettem fel, de utána néztem a dolgának. Ha előbb tudom, akkor Abizboah-t veszem fel. Ha Sigfried-et akarjuk csatlakoztatni, akkor menjünk vissza a Kobold faluba, egészen pontosan az Unicorn Fához - legyen csaj a csapatunkba. Itt elhasználhatjuk a megmaradt kristályunkat, mire előjön Sigfried, akit csatlakoztathatunk. Abizboah-t a Tinto barlangban vehetjük fel. Ez egy nagy barlang. Ahol egy nagy tavat találunk, ott forduljunk balra. Ha bal oldalon elmegyünk egy mélyedésben - pontosabban nem tudom leírni, mert nem tudtam kipróbálni - elhasználhatunk egy kristályt, mely után csatlakoztathatjuk Abizboah-t.

82 - **Karen:** Luca Blight halála után Kuskus-ban a szállodában találunk úgy, ahogy mondja, ekkor csatlakozik.

83 - **Max:** Mikor Nanami sétáninvitál minket, menjünk South Window-ba, ekkor csatlakozik.

84 - **Annallee:** Őt szintén South Window-ban találjuk. Menjünk a szállodába, ahonnan kirúgják szegény lányt mert nincs pénze. Ő egy háromtagú együttes tagja, a többieket később vehetjük fel. Miután elhagyta a szállodát menjünk a polgármester házához balra, ahol megtaláljuk őt. Kérjük, hogy énekeljen nekünk, majd ha végzett mondjuk, hogy adjon elő még egy számot, ekkor csatlakozik. A kastélyban lejártszhatjuk nála a játék összes zenéjét.

85 - **Killey:** Őt South Window-ban találjuk. A Sindar romokat kutatja, ezért beszéljünk neki Alex-ről. Elmegy a kastélyunkba. Menjünk utána Alex-hoz. A kis intermezzo után visszatér Killey South Window-ba. Keressük meg és kérjük meg vagy négyszer-ötször, hogy csatlakozzon, végül beadja a derekát és jönni fog.

86 - **Tomo:** Luca Blight pusztulása után válasszuk be Tsai-t a csapatba és menjünk a házhoz a Ryube erdőbe. Itt találjuk Tomo-t aki csatlakozik hozzánk.

87 - **Bob:** A Two River City kobold negyedében találjuk. Akkor jön velünk, ha már a 108-ból legalább 80 karaktert felvettünk. Erős egy figura ráadásul harcban át tud változni farkassá - nem tart sokáig ez az állapot.

88 - **Koyu:** Automatikusan fog csatlakozni.

89 - **L.C. Chan:** Miután megöltük Necdort menjünk be Crom faluba úgy, hogy Wakaba a csapatban legyen. Menjünk a szállodába, majd kövessük az Item Bolt mögé. Itt csatlakozik hozzánk.

90 - **Raura:** Tinto-ban találjuk, ha Jeane csatlakozott hozzánk, akkor ő is fog jönni.

91 - **Tenkou:** Crom-ban találjuk. Legyen nálunk Window Set és úgy beszéljünk vele, akkor mellénk áll.

92 - **Kahn:** Automatikusan csatlakozik.

93 - **Sierra:** A történet szerint ő az oldalunkra Necdort pusztulása után.

94 - **Gijimu:** Automatikusan szerezhetjük meg.

95 - **Lo Wen:** Automatikusan csatlakozik.

96 - **Marlowe:** Szintén automatikusan fog jönni.

97 - **Hauser:** Ő is a történet szerint fog csatlakozni.

98 - **Jess:** Mondjuk neki, hogy jöjjön és ő beáll hozzánk.

99 - **Pico:** Miután felszabadítottuk Greenhill-t menjünk be a városba, keressük meg és csatvegyünk vele. Ha felvettük Annallee-t, akkor csatlakozni fog ő is.

100 - **Georg:** Miután elpusztítottuk Necdort menjünk a Drakemouth és a Tigermouth közötti útra. Keressük meg Georg-ot, de adjunk fel menet közben harcot - miután kinyitjuk Necdort egy harcot se adjunk fel. Ha ezt megtettük, akkor csatlakozik. Georg nagyon erős, 10 szinttel magasabban áll mint mi, és elképesztőeket tud sebezni. Kedvenc karakterem.

101 - **Mazus:** Miután a 108-ból 100 embert összeszedtünk menjünk vissza a Tinto barlangba, ott megtaláljuk. Ha megszólítjuk csatlakozni fog. Crowley-t keresi - az egyik szereplő az első részből - és egy elképesztő erejű varázsló, érdemes a csapatban tartani.

102 - **Gantelus:** Miután legyőztük Necdort beszéljünk vele South Window-ban. Taljuk el akkor csatlakozik - erős karakterek legyenek a csapatunkban.

103 - **Alberto:** Ha felvettük Annallee-t és Pico-t, akkor Tinto-ban őt is csatlakoztathatjuk.

104 - **Victor:** Kuskus-ban adjuk neki oda a Star Dragon Sword-ot, tehát Viktor legyen a csapatunkban - akkor csatlakozik és nyit egy kovácsműhelyt a kastélyunkban.

105 - **Jude:** Greenhill felszabadítása után csatvegyünk

vele. Ezután menjünk Forest Village-be és a főnök házához jobbra a fák között másszaló kölköket vehetünk Clay-t (gyumót), amire Jude-nak szüksége van. Ha ezt elvisszük neki csatlakozik. Ő egy szobrot akar építeni a kastélyunkba, ehhez meg kell szerezni a köveket (plans). Többetleg ugyanabból az alkatelekből rakjuk össze a szobrot, mert ha össze-vissza, akkor egy mutánszt készítenek. Én sárkányt csináltam, az jól nézett ki, de a poén kévéért kipróbáltam mi történik, ha rosszul rakom össze (a sárkányomnak nyúl hátat adtam, majdnem leestem a földremlől a röhgéstől) - a többiek ugyanis véleményezik a szobrot. Cuccot is kapunk a szoborért, azt hiszem a sárkányért a legjobbat - egyébként én Sárkány Kastélynak neveztem el a főhadiszállásomat, ezért ragaszkodtam a sárkányhoz.

106 - **Genshu:** Ha már a kastélyunkba több mint 100-an csatlakoztak, fejlesszük a fegyverünket a 15-ös szintre és beszéljünk vele Coronet városban. Ahhoz, hogy a 15 szintre fejlesszük a fegyverünket szükségünk lesz egy Silver Hammer nevű cuccra, amit Greenhill iskolájának kovácsműhelyében az egyik embertől kaphatunk - beszéljünk vele. Vigyük a cuccot Tessai-hoz, aki ezután már képes lesz a 15 szintre fejleszteni a fegyvereket. Van még egy Golden Hammer nevű kalapács is, ezt a Sajah faluban vehetjük meg (Rare Finds az item boltban). Ez a falu Highland fővárosától L'Renouille-től észak-nyugatra található. A Golden Hammer halatára Tessai a maximum 16 szintre tudja fejleszteni a fegyvereinket.

107 - **Pesmerga:** Egy újabb ismert szereplő az első részből. Pesmerga most is Yuber-t keresi, mert leszámolni valója van vele. Pesmerga a Cave of Wind barlang legmélyén található - ahol volt a Star Dragon Sword - de csak akkor, ha már meg van 100 szereplő. Azon gondolkodom, hogy össze lehetne-e hozni Pesmergát és Yuber-t? Greenhillben Yuber egy főelleneséget ereszt a nyakunkba, és azon rágódok, hogy fől lehet-e venni Pesmergát Greenhill felszabadítása előtt? Mert ha igen, akkor talán láthatunk néhány érdekes jelentet Pesmerga és Yuber a két rivális között. Egyébként Pesmerga olyan erős, mint Georg, érdemes a csapatban tartani.

108 - **Vincent:** Ha megvan legalább 100 karakter, akkor válasszuk be Simone-t a csapatba és menjünk Radatba. Beszéljünk vele, mire csatlakozni fog.

Ezzel végeztünk is a 108 emberrel, de van itt még néhány karakter, akit csatlakoztatni lehet.

A MEGYERÉK

Az alábbi karakterek nem tagjai a Stars of Destiny-nek, mégis csatlakoztatni lehet őket.

109 - **Rulodia:** Ő az egyik, aki csak akkor csatlakozik, ha Abizboah-t vettük fel. Menjünk vissza oda, ahol megtaláltuk Abizboah-t és megtaláljuk ott. Azon a helyen csatlakozik hozzánk.

110 - **Chuchara:** Miután felvettük Rulodiát menjünk a kastélyunk kikötőjébe. Itt megtaláljuk őt és csatlakozik hozzánk. Ő még csak egy éves, Abizboah és Rulodia gyermeke.

111 - **Makumaku:** Legyen Mikumku a csapatunkban és járjunk a Two River City és a Greenhill közötti úton, véletlenül fog csatlakozni.

112 - **Mikumiku:** Legyen a többi két mokus a csapatunkban és járjunk a Greenhill és a Forest Village közötti úton - ugyanaz vonatkozik rá mint a másik kettőre.

113 - **Mekumekú:** Az ösvényen ami Matildába vezet sétálgassunk úgy, hogy Makumaku és Mikumiku legyen a csapatunkban, ő is véletlenül fog csatlakozni.

114 - **Mokumoku:** Forest Village alatt járunk a többi mókussal a csapatunkban.

115 - **McDohl:** Akkor most jöjjön a legizgalmasabb és a legjobb karakter a játékban, az első rész főszereplője McDohl. Ahhoz, hogy McDohl-t csatlakoztatni tudjuk, be kell töltenünk a mentett állást az első részből. (Már csak ezért is érdemes végigjátszani az első részt.) Azonban nem mindegy, hogy mentettük ki az állást a Suikoden 1-ben. Gregminsterben az utolsó mentőhelyet - a főellenesség (Barbarossa) előtt - mentjük ki az állást, csak akkor lehet betölteni a második részben, ha ott van kimentve. Sőt, a játék azt is figyel, hogy feltámasztottuk-e Gremio-t az első részben - ehhez Leknaat utolsó megjelenése előtt össze kellett gyűjteni mind a 108 karaktert, és életben is kellett lenniük, senkinek (Gremio kivételével persze) nem volt szabad meghalnia (meg Pham-nek sem). Akkor jön a buli, ha mindenki megvolt és élt, akkor Gremio-t feltámasztotta Leknaat. Ha valakinek kell a segítség, meg tudom adni az első részben is a 108 karakter helyét és felvételének módját - csak pontosan adjátok meg a kódtábláról, hogy ki hiányzik.

Egyébként nekem még nem sikerült betöltenem a mentett állásomat az első részből, mivel a cikk írásakor a játék még csak NTSC verzióban létezik, az első rész pedig PAL verzióban van, meg és a hozzáértők gondolom rögtön tudják, hogy a két verzió mentett állása sajnos nem kompatibilis egymással. Szerencsére azonban utánanézttem a dolgoknak, így nincs probléma.

Ha betöltöttük a mentett állásunkat, akkor az első találkozásunk McDohl-lal Luca Blight halála után lehetséges. Ekkor menjünk Banner-be és beszéljünk Ko-val a gyerekekkel, aki úgy van felöltözve min mi. Ő beszél McDohl-ról. Menjünk a horgászstég felé, ahol Gremio (ha feltámasztottuk) az utunkra állja - ha nem élte teszi ezt. Menjünk vissza Ko-hoz és beszéljünk vele. Ezután Gremio átenged minket. Most már

találkozhatunk McDohl-lal - vigyünk magunkkal Suikoden 1-es karaktereket (Viktor, Flik, Humphrey stb.), ugyanis ők rögtön felismerik régi barátjüket. A szállodában kötünk ki, ahol - mivel Ko-t elrabolták - McDohl a Gremio csatlakozik. Gremio nem harcoló karakter, csak a Convoy-ba csatlakozik. Induljunk el Gregminster felé és meintsünk állást. Néhány bandita támad ránk, ám mikor észre vesszük, hogy mi vagyunk, akik megöltük Luca Blight-et és McDohl az, aki felszabadította Toran Közfarsaságot elmenekülnek - ettől a pokoli pártól bárkinek inába szállhat a bátorsága! Most le kell győzni egy olyan férget, amit már korábban kinyitunk. Miután megöltük átváltozik egy Poison Mouth nevű szörnyre. Általilag ha elveszítjük a csatát, akkor a Soul Eater és a Bright Shild Rune egyesítik az erejüket és megölik a szörnyet. Ha ez nincs így, akkor is mindegy, hisz most mentettünk állást. Ezután menjünk Gregminster-be, ahol találkozunk még néhány régi főszereplővel, meg meggyógyít-sák Ko-t. Egy kevés beszélgetés és egy éjszaka után visszatérünk McDohl-lal és Gremio-val Banner-be. Itt Gremio és McDohl visszatér Gregminster-be. Ezután pedig ha McDohl-t csatlakoztatni akarjuk, akkor menjünk Gregminsterbe és beszéljünk vele, ekkor csatlakozik hozzánk. Ha kivesszük a csapatból, visszatér Gregminsterbe. Egyébként McDohl a legerősebb embere a játékban. A Soul Eater elképesztőeket tud sebezni, és McDohl-t kombinálni tudjuk (Unite) a főhőssel, így a nagyobb csapat szörnyeket is kinyírhatjuk. Szóval megéri őt csatlakoztatni. Viszont van egy kis gond a nevével - legalábbis az NTSC verzióban. Ha ugyanis első részben Tom-nak hívtuk, akkor ez lesz a neve a második részben, hogy McDohl. Ha viszont csupa nyomtatott betűvel írjuk a nevét - TOM - akkor ez lesz a neve, hogy TOMohl. Kénytelen voltam THOMAS-nak nevezni, mert az pont 6 karakter. Persze az is lehet, hogy az európai verzióban ezt a bugot már kijavították.

CLIVE ÉS ELZA

Az alábbiakat csak akkor lehet vagy csak akkor érdemes megcsinálni, amikor már 3. vagy a 4. végigjátszást jöttünk. Ugyanis a 3. egy idősebb küldetés, 21 óra alatt kell végigvinni hozzá a játékot. Törekedjünk minél rövidebb játékidőre - már az első végigjátszásnál is kezdjük ezt megcsinálni, csak, hogy később pontosabban tudjuk, mit kell tenni. Szerintem ahhoz, hogy ezt megcsináljuk és hogy behozzuk a játék igazi megnyerését mestermek kell lennünk, mert az idő nagyon szorít. Talán úgy érdemes megcsinálni, hogy ha csak ezért jöttünk végig a játékot - kívülről kell ismernünk az egészet, ezért írtam az elején, hogy a 3.-4. végigjátszásnál lehet megcsinálni tökéletesre. Mindig tartunk Clive-et a csapatban és tartózkodjunk a történetben a felesleges dolgoktól - harcok, kisebb kalandok, felesleges városba járárok stb. Mikor Lakewest-be indulunk, vigyük magunkkal Clive-et és beszéljünk a falubeliekkel. Egy levelet kapunk, melyből kiderül, hogy Elza Forest Village-be ment. Kövessük őt amilyen gyorsan csak lehet, miután befejeztük a Two River megmen-tését már menjünk is Forest Village-be. Itt láthatjuk Elzát. Az egyik lánytól egy újabb üzenetet kapunk, miszerint Elza Matildába ment. Ide a történet szerint juthatunk el, siessünk nagyon gyorsan. Itt azt az üzenetet kapjuk, hogy Elza Radat-ba indult. Ha ezt az üzenetet megkapjuk, már menjünk is Radatba, irány a kastélyunk, majd Viki segítségével teleportáljunk Radatba. Clive és Elza kegyetlen küzarábjába keverednek egymással, melyben Clive súlyosan megsebesül, Elza elmenekül. Kicsit később, mikor Muse-ba indulunk - Highland bekülni akar itt - a Jowston domb tetején megtaláljuk Elzát - nem győzőm hangsúlyozni, hogy siessünk ide is. Itt azt mondja Elza Clive-nek, hogy találkozzanak Sajah faluban, ami L'Renouille-től észak-nyugatra található. Ide kell nagyon sietni - ez a játék legvége - mivel 21 óra játék idő alatt kell ide érni, különben Elza nem lesz itt.

MEGYERÉK

A Suikoden 2-nek három megnyerése van. Haladjunk szép sorrendben.

Első megnyerés: Ez akkor jön elő, ha nem szedjük össze a 108 karaktert és elvállaljuk az új ország elnökségét.

Második megnyerés: Nem szedjük össze mind a 108 karaktert, ám nem vállaljuk el az elnökséget. Ekkor menjünk vissza a Tenzan Pass nevű kanyonba. Ez L'Renouille-től dél-keletre, illetve Kyaro-tól észak-nyugatra van. Itt vált ketté főhősünk és Jowy - tudjátok, a kábe vésett karcolásnak ez a helye. Itt megtaláljuk Jowy-t, akivel egy Duel harcot kell vív-nunk. Győzzük le és bejön a második megnyerés.

Harmadik megnyerés: Gyűjtsük össze a 108 karaktert, mielőtt megátmadjuk Rockaxe-et és Matildát. Sőt, az a jó, ha még Muse felszabadítása előtt összeszedjük őket, mert akkor Leknaat odaadja a Bright Shiled Rune igazi erejét. A végén mondjuk le az elnökséget és menjünk Jowy-hoz. Itt a Duel-ben csak védekezzünk az első és a második harcban is. Mikor Jowy-nakunk akarja adni a Black Sword Rune-t, a második menet végén ne fogadjuk el, négyszer egymás után utasítsuk el. Ha ezt megcsináljuk, bejön a játék igazi jó megnyerése. Ha nincs meg időben a 108 karakter, akkor nem tudjuk visszautasítani azt, hogy Jowy nekünk adja a rúnáját, és ekkor a második megnyerést láthatjuk - ha elfogadjuk a rúnát akkor is, hiába van meg a 108 ember.

Véres Miki

TOMB RAIDER 4 VÉGIGJÁTSZÁS 2.RÉSZ

14., GUARDIAN OF SUNSHINE

Nektek ugyan egy teljes hónap volt a kihagyás mostani és az előző pálya között, nekem azonban csak 2 nap. Éppen ezért volt nehéz visszarázkódnom abba az átkozott nyomasztó hangulatba, amit a játék produkál.

Szóval ott vagy egy teremben és egyetlen kijárat van csak: a kis lyuk a fehér oltár mellett. Egy szűk folyosón vagy, ahol sajnos már ismerős csapdák fogadnak. Az a fránya szeletelő gépezet, ami 3 másodpercenként összezárja "fogait" ezzel meggátolva az átjutást. Ami egyébként úgy lehetséges, hogy sprintelés közben átbukfencezel rajta. A sarkon befordulva van még egy ilyen arányos. Miután ezen is túltetted magad, csússz le a nagyterembe. Itt egy nagy terepasztalra lehetsz figyelmes, ami mintha valamiféle térkép lenne. Mivel a nézelődésen kívül mást úgysem tudsz csinálni, fordulj balra, és kapaszkodj fel a kicsi völgébe. Itt a jobb alsó sarokban van egy kis repedés, ahová Lara pont befér, ezzel tovább tud jutni ezen a részen. Amint átértél a túloldala egy nagy fából épült kerékre lehetsz figyelmes. Ha elkezdted tekerő láthatod, hogy a föld jobbra lévő ajtó elkezd felemelkedni. Na, de ez nem tart örökké. Szóval kezdj el futni és szaladj végig a mini akadálypályán. Közben persze ügyelj a földből kicsapódó lándzsákra. A terem másik végében ugorj rá a középső platformra és vedd fel az emelvényről a madarat. Viszont ezzel a tetteddel máris aktiváltál egy beépített csapdát, ami az emelvényből csap ki. Az ellenszer annyi, hogy időben el kell onnan ugrani. Oldalt csússz le a földszintre, majd menj vissza a pálya elejére, a makett-hez. Itt rakd be a madarat a falon kijelölt helyébe, és nézd meg, amint a lézerefény kiégeti az egyik piramist. Menj oda és vedd fel a kulcsot, amit a másik falba illesztve egy szinttel lejjebb jutsz. A lejtős rész után fordulj jobbra, és menj egészen a sarokig. A földön találsz egy energiacsomagot, de inkább kapaszkodj meg a fejed felett futó gerincben és függeszkedj el egészen ameddig csak tudsz. Ennél a résznél balra fordulva egy apró kis résre lehetsz figyelmes, ahová már csak a bent lévő tárgyak miatt is érdemes benézned. No, meg nem utolsó szempont, hogy ez is egy titkos helyiség. Öld meg az időközben rád akaszzkodó denevéreket, majd mássz le a létrán. Vedd fel a nyílakat meg a Shotgun töltényeket, majd minden tüzet fújó lyukba nyúlj be kétszer. Elsősorban az ott lévő tárgyak lesznek hasznosak. Mint pl.: az Uzi töltények. Az utolsó lyukba mondjuk nem kell benyúlnod, mert rád törnek azok az átkozott, lerázhatatlan bogarak. Amúgy visszamászhatasz a létrán, és visszatérhetsz a folyosóra. Az itt látható ajtó egyelőre zárva van,

úgyhogy érdemes lenne meg nézni a folyosó másik végét. Hohó. Egy vad bikára, meg kutyára hasonlító állat törte ki a ajtót. Annyira azért nem vészes, hogy rögtön ki kéne rohannod a szobából, inkább haladj tovább. Vadászd le a denevéreket, majd fordulj be a kis szobába. Vedd fel a falon lévő lyukból a fáklyát, majd gyűjtsd meg a folyosó végében lévő lánggal. Gyere vissza a kis szobába, ahol a falon lévő tányérokat kéne meggyújtani. Hatására kinyílik egy rejtékajtó, ami egy újabb titkos helyet zárt el előled. A kis teremben vedd fel a Shotgun és Nyilpuska töltényeket, valamint az energiát. Menj vissza a folyosóra, ahol már vár a közös barátunk. Szaladj végig a termeken, egészen a zárt ajtóig, ahol már semmit sem tudsz csinálni – nézz szembe a vadállattal... majd az utolsó pillanatban ugorj el előle. A hatás nem marad el, a szörny kitörte az ajtót, megvan a továbbjutás.

De csak részben, hiszen a pályának még nincs vége. Egy nagy terembe jutsz, ahol 3 szem van körbe a falakon. Ezeket kéne az előbb ismertetett módszerrel megnyomni. Miután kinyílt mindkét szemközti ajtó, előbb a jobboldalin menj be. Mássz fel a létrán, majd balra fordulva fuss végig a peremen. Egy kis szoba lesz a baloldalon, energiával, meg töltényekkel, de ami sokkal izgibb, az a nyugati oldalon lévő titkos szoba. Ugorj fel a kis négyzet alakú lyukba, majd a kikészített cuccok közül markolj fel egyet. Mielőtt kinyílnának a csapdák, térj vissza egy emelettel lejjebb, nehogy otthagyd a fogad. Menj vissza a bikához, de csak egy rövid időre, hogy a baloldali ajtón távozhass a pályáról.

Már a múltkor is gyanús volt nekem az a fáklyás ürge (akit azóta elneveztem Aziznak, az Örök Elem lámpagyújtó segédje után), de most aztán végleg elegendő lett belőle. Az animációból kiderül, hogy valami nagy pakolászás folyik ott lent, talán itt van Von Croy is?! Ám sajnos csalódnunk kellett újra, ugyanis Alexandriában van. Nosza, ugorjunk fel a vonatra és menjünk utána! Lara már nem láthatja, de mi még igen, hogy érzékeny búcsút kell vennünk a fáklyás fazontól – úgyhogy nyugodjék békében.

15., DESERT RAILROAD

Elég izgalmas pályának ígérkezik ez a Desert Railroad, ugyanis egy mozgó vonaton vagyunk! Itt a grafikailag, mind hangulatilag egyedi az új stílus. De soha nem érünk a végére, úgyhogy máris lépj oda a kapcsolóhoz és nyomd át. Menj oda a kinyílt ajtóhoz és ugorj át a szemközti vagonba. Nyisd ki az ajtót és a folyosókról nyíló ajtókon nyiss be. Az első szobában és a másodikban is, lesz egy doboz. Lődd szét őket, némi lőszer utánpótlás miatt. A harmadi-

kon már nem érdemes bemenned, annál is inkább, mivel megtámadott egy mocskos Ninja. Öld meg, majd irány a következő kocsi. Ami jelen pillanatban egy nyitott vagon, így a gazfickónak is lehetőségük van rá, hogy megtámadjanak. Vadászd le az új ellenfeleket, majd ugorj át a szemközti vagon falára. Még szerencse, hogy volt rajta lét- ra, különben a sínek között végeztél volna. Egyelőre ne törődj a kicsapódó ajtókkal, meg a belőlük özönlő ellenfelekkel, inkább ugorj tovább a következő vagonra. Na, de itt most mit kell csinálni? Egy homokdomb ugyanis elállja a továbbjutást jelentő utat. A megoldás akciófilmekben felnőtteknek nem fog gondot jelenteni: a vonat oldalába kapaszkodva átmászni a homokdomb másik oldalára. Mássz át a szemközti vagonra. Nini, egy helikopter. Mit ker- itt? Jé, ez meg éppen az utolsó kocsi. Öld meg a Ninját, majd a kocs végében, lógj le. Ennek hatására kinyílik egy ajtó. Ereszkedj be, ami egy újabb titkos helyiséget jelent. Energia, nyilvesszők, valamint Revolver töltények várnak. Mássz vissza a kocs hátuljára, de ne menj vissza a tetőre. Ebben a lógó pozícióban függeszkedj ki a vagon jobb szélére, és mássz be a kis résen. Szedd fel a Shotgun utánpótlásokat, valamint a feszítővasat. Ezzel piszkáld meg a földön lévő talapzatot, így ki tudod nyitni a kijáratot. Öld meg a semmiből előtűnő Ninját, majd ugorj át a következő vagonra. Mássz vissza a homokdombon, majd az ajtón keresztül lépj a következő kocsi- ba. Terítsd le a maszkos harcos, majd a hátsó dobozat jobban szemügyre véve, használd a feszítővasat. Nahát, a 42. titkos szoba. Ez egyszer azonban végre olyan dolgok is vannak itt, amit eddig még nem vehettél fel. És itt, akkor most tessék megkapaszkodni: új fegyver a láthatáron a Gránátvető személyében. Van itt még néhány történet hozzá, de lényegében ennyi. Mássz fel a vonat tetejére és ugorj át a következő kocsi- ba. Lent 2 Shotgun töltény vár, és mivel más nem sok akad a pályán menj vissza a legelső kocsi- ba, ahonnan a pályát kezdted. Még mielőtt bármit is csinálnál, az egyik dobozt kinyithatod a feszítővassal, ami mögött egy energia lapult, meg a 43. secret. A pálcád segítségével húzd meg a törött kart, majd távozz az újonnan kinyílt ajtón.

Na, ennek a pályának is vége van, méghozzá úgy, hogy Lara lekapcsolta a többi vagon és csak egyedül vonatázik Von Croy után.

16., ALEXANDRIA

Miután megállt a vonat, máris elindulhatsz körbenézni ebben a gyönyörű városban. Mielőtt felvennéd a az energiát a sötét sarokból, öld meg a kis rákokat, majd utána menj fel a lépcsőre. A főtérén vagy, csicseregnek a madarak, szépen

működik a szökőkút, meg valami barom ló rád. Hééé, tessék azonnal abbahagyni! Szaladj be a szökőkúttól jobbra eső házba, aminek csak kijárat van zárva az ajtaja. Miután felmentél a bársonyos lépcsőn, animáció következik. John barátod elmondja, hogy talált valami érdekeset a katakombákban, csakhogy Von Croy elintézte az összes emberét – így most tehetetlen. Hát akkor tegyük az ügy érdekében mi! Miután ismét visszakapod az irányítást, a kis kőről vedd fel a töltényeket, valamint a lézeres célzó berendezést. Menj ki az erkélyre, ahonnan balra fordulván ugorj át a szemközti ház párkányára. Öld meg az akadékoskodó ellenfeleket, majd a piros tetős ház felé fordulva kapaszkodj meg a cserepeiben. Lógva fordulj át a ház másik oldalára, úgy hogy a kapcsoló felett legyél. Húzd meg, majd menj be a közvetlen mellett lévő ajtón. Öld meg a könyvtár- borítót, majd vedd fel a 44. titkos helyről az energiát és a nyílakat. Mivel ez a pálya ennyi volt, így tulajdonképpen már át is kéne menni a következőre, de ha gondold barangolhatsz még egy kicsit. Mondjuk, ha akarsz látni egy motort...
...De ha nem, vagy egyszerűen unod a banánt, a szökőkúttól DK-re ki tudsz menni a következő pályára.

17., COASTAL REINS

Rögtön az orrod előtt a sötétben ott lapul egy kis energia, majd miután felveted irány a pálmarengeteg. Azaz az a tér, ahol az a kb. két pálmafa árválkodik. Itt jobbra fordulva lődd szét a bedeszkázott ajtót, majd kapcsolódj be a szafari- ba. Először ijedj meg az idióta csontvázról (a frászt hozta rám, majd miután rájöttem, hogy hiába lőttem bele vagy 100 Uzi töltényt, ha egy bábú – továbbmentem), majd baktass fel a lépcsőn és törd be a bedeszkázott ajtót. Itt azonban picit lassíts le. Emlékszel még arra a pályára, ahol a tükörben olyan dolgok is látszottak, amik valójában nem is voltak ott? Na, most pontosan ugyanabba a helyzetbe kerülsz. Amint láthatod a tükörben a fél terem alá van aknázva tüskével, és a sarokban ott hever egy Nyilpuska. Oda kéne elugrálnod, felvenned a fegyvert, majd vissza. Egészen a csontvázas teremig, ahol a piramis mellett haladj el jobbra. Miután lecsúsztál a lejtőn felcsapódik egy rámpa, amin biztonságosan elkezdheted a céllövölde nevű népi játékot. Azonban előbb kombináld a lézeres célzókészüléket a Nyilpuskával. Vigyázz, nagyon gyorsnak kell lenned! A játék lényege a következő: amint elkezd felemelkedni a függőny nagyon rövid idő alatt ki kell lőnöd a 9 léggömböt, különben nem tűnnek el alólad a tüskék és menthetetlenül rájuk esel. Szóval miután végeztél az összessel lent találod magad. Sétálj szembe a fejhez, és vedd fel előle a

pénzt. A déli falban van egy kis vájat, oda felkapaszkodva juthatsz vissza a nagy piramisos terembe. Megint menj el a csontváz mellé, fel a lépcsőn, de most a második ajtón menj be. A masinába dobva, máris elkezdődik a kigyóbüvölés, de a kosárból csak egy kötel mászott ki. Sebaj, ezen is fel lehet mászni a fenti kis szobába. Vedd fel a törött csövet, majd a keleti falból bányászd ki a kampót. Kombináld a csövet és a kampót – egész jó kis hátvakarót kaptál. Mássz le a kötélen, majd a folyosóról a lépcső felé távozz. Itt nem sok minden van, de azért nem árt ha megnézed azt a kék követ ott. A kampós botot felhasználva Lara egy újabb kulccsal lett gazdagabb. Miután felvetted a kulcsot, menj vissza a főterre, egészen a pálmáig, majd jobbra fordulva menj le a lépcsőn. Egy kis medence víz fogad, ahonnan a jobboldali platformra mászva juthatsz ki. Szemben veled van egy kis vájat, úgyessen megkapaszkodva mássz be oda. A következő terem falán van egy létra, itt mássz is fel. Kis rohás után kiérsz a szabadba. A kamera elkezd lágyan lengeni, bemutatja milyen hatalmas helyre is érkezted, majd visszakapod az irányítást. Egyszerűen csak fordulj jobbra, és menj be a várba. Két csontváz fog rád támadni, őket a nyílpuskával tudod becserkészni – de csak ne a fejüket célzod. Fuss fel a lépcsőn, majd balra fordulva ugorj át a szemközti részre. Itt a jobboldalon fenn vedd fel a Shotgun energiát, valamint az energiát. Szemben veled tudsz továbbjutni, ahol miután kinyitottad a kulccsal az ajtót, bemehetsz a katakombákba – ami egyben a következő pálya is.

18., CATACOMBS

Ez itt most elég rövid lesz. A teremből jobbra fordulván egy kis zsákutcába érkezel. Nyomd meg az arcot a falon, majd térj vissza az előző pályára.

19., COASTAL RUINS

Ess le innen a magasból, majd jobbra téved mássz le a létrán a köhöz. Vedd fel a fáklyát a földről, majd a lenti helynél gyűjtsd meg. Ezzel ugorj fel a kötel aljánál, ami begyullad, s így a nagy kő elgurul. Most már be tudsz mászni a falon lévő repedésen (nem esik rád a kő), és nyisd ki az ajtót a feszítővassal. Újabb kúszás után, egy újabb pálya jön.

20., CATACOMBS

Annyi dolgod, hogy az oszlopot a folyosó végén ráhúzd a barna köre, majd vissza az előző pályára.

21., COASTAL RUINS

Mássz fel a létrán, majd fuss fel a

lépcsőn, ugorj át a fenti részen és menj be a folyosón.

22., CATACOMBS

Jobbra a kis szobában markold meg a nagy kötőmböt, és vonszold ki a folyosó végéig – rá a szemre. Egy szellem szökik ki belőle, de kinyílt egy rejtékajtó is. Akkor menj is be ezen az új ajtón, majd a lépcsőn felfutva bujtasd bele a szellemet a szoborba. Ennek hatására megjelenik egy kötel a szakadék felett. Mássz le rajta, majd fuss tovább a folyosón. Hirtelen elkezd remegni a kép, de miután megrántod a kart, ez abba marad. Viszont kicsit át lettél verve, ugyanis egy óriási szakadék tátong előtted. Nosza rajta, markold meg a veled szemben himbálódzó kötelet. Erről ugorj át átlósan a következőre, majd Dél felé nézve ugorj át a kis repedéshez. Húzd be magad ide, ez itt a 45. titkos hely. Vedd fel a Shotgun töltényeket, a fáklyákat és a nagy energia csomagot, majd ess le egészen a földszintig. Itt jobbra fordulva lödd ki a vázát, ahonnan vedd fel a Shotgun töltényeket, majd ess be a vízbe. Szemben tudsz kimászni a lépcsőnél. Itt jobbra fordulva szemben láthatsz kis platformokat. Ugorj rájuk, hogy elérd a kart a sarokban. Lök meg, majd ugrálj tovább egyenesen. Lödd ki a vázát a Shotgun töltényeként, majd markold meg a plafont és függeszkedj át a túloldalra. Nyomd meg az itteni kapcsolót is, majd gyorsan ess bele a medencébe, mert megint megjelent egy átkozott szellem. A víz alatt van egy kis szoba, ahová be tudod zárni a szellemet egy palackba. Mássz vissza a felszínre, majd ugorj a középső platformra. Öld meg a rád rontó csontvázakat, majd ugorj szembe az új támaszpontokra. Innen jobbra fordulva az ajtó fölött boltívének tetejét kell megcéloznod. Kapaszkodj meg a peremben, ami a baloldalon fut a falon. Mássz végig, még a sarkon is fordulj be, majd a legvégén ess le. Lödd szét a vázát, amiben egy Shotgun töltény lapult, majd irány a nagy terem. Alattad óriási szakadék tátong és csak egy kötel leng az orrod előtt – na azt kéne elkapnod. Ezzel a szemközti platformra ugorva felveheted az első Trident-et, majd balra ugorva az ajtó boltívében rejtőző nagy energia pakkot. Innen balra fordulva a sarokban lesz egy létra – ezt kell megmásznod. Vedd fel az állványt a második Trident-et, majd öld meg a csontvázat, majd mássz feljebb a póznán. Lödd ki a vázát, ahonnan felveheted a Nyílpuska töltényeket, majd mássz tovább. Fent fuss végig a folyosón, majd nyisd ki az ajtót. Így oda kerültél, ahonnan elindult ez az egész pálya. Megint csússz le a póznán, majd fuss ki a terület végéig. Öld meg a rád rontó csontvázat, majd jobbra kite-

kintve megpillanthatsz egy létrát. Na most pont ez kell neked. Egy hatalmas ugrással pont megkapaszkodhatsz rajta, így már csak le kell másznod. Lent a szakásos csontvázak jönnek, majd utána maradj itt a jobboldalon ugyanis nem messze innen a falba rekelve ismét egy létrára kell felmásznod. Menj be az ajtón, fuss le a lépcsőn, majd a balra nyíló első ajtón menj be. Már megint egy csontváz. Kezd kicsit elegendő lenni belőlük... Keressd meg azt a beugrót, aminek az aljában a változatosság kedvéért egy csontváz hever, majd mássz fel a létrán. Fent jobbra ugorj ki a kis szigetre, ahonnan felveheted az energia csomagot. Ugorgasd át a szakadékokat, majd mielőtt az utolsót átugranád, jobboldaltól vedd fel a 2 Shotgun töltényt. A baloldalon most már felmászhatasz a létrán, ahol a hátad mögötti erkélyről elemelheted a harmadik Trident-et, a földről meg a Shotgun löszereket. Ugorj át a tér közepére, majd itt jobbra fordulván a következő szigetre. Szemben láthatsz egy zárt ajtót, ami most úgy néz ki, hogy kinyithatatlan. Ez így is van, de mögé azért csak be lehet jutni valahogy! Ess le egy szinttel lejjebb, majd még eggyel, hogy bemehess az előtted lévő ajtón. Ugy néz ki zsákutcába jöttél, de várd ki a végét! A szoba egy kis idő után ugyanis elkezd emelkedni, mint egy lift. Miután megállt pont ki tudsz szállni úgy, hogy megkapaszkodsz a fejed felett lévő repedésben. Itt fent lödd ki a vázát, majd vedd fel a Nyilakat, meg a Shotgun löszert. Ez amúgy a 46. titkos hely is volt egyben. A kijárat a középső szintre visz, ahonnan a szoba végében lévő létrán tudsz feljutni. Itt megint a középső platform a cél, csak most ne fordulj jobbra, hanem haladj tovább egyenesen. Itt ugyanis egy kötel lóg. A segítségével lendülj át a túloldalra, ahonnan balra fordulva ugorj be a kis szobába. Mássz fel az itt található póznán, majd utána a falba vésett recéken. Fent össze-vissza hevernek a csontok a földön. Pontosán 5 darab van belőlük, amiből, ha mind az ötöt szétrobbantod, egy titkos járat fog kinyílni a folyosó végén a baloldali sarokban. Mássz le a 47. titkos helyre a nyílpuska utánpótlásért. Amikor a töltényeket veszed fel, rálépsz egy gombra, ami kinyit egy ajtót, abban a teremben, ahonnan felmáshatsz. Így nincs más dolgod, mint visszamászni a létrán, lecsúszni a póznán, átugrani a szemközti platformra és a kötelnek hátat fordítva folytatni a kalandozást. Öld meg a csontvázat, majd ugord át a két szakadékot és menj be a jobboldalon megnyílt ajtón. Ez volt az a titkos hely, amit az előbbi animációban is láttál. Vedd fel a nyilakat, és a 2 Shotgun töltényt, majd menj vissza a póznához, meg a létrához. Fuss végig ismét a folyosón, és az áll-

ványra vedd fel a 4. Trident-et. Fuss végig a folyosón, mire egyszer csak a következő pályán találsz magad.

23., COASTAL RUINS

Ami nem túl ismeretlen, hiszen ha jól emlékszem, voltunk itt már jó párszor. Feszítővassal nyisd ki a két rácsos ajtót, majd fuss le a lejtőn. Szemben kapaszkodj fel a dombra, majd fordulj déli irányba és ugorj fel a újabb dombra. Fuss be az ajtón, majd balra fordulván fuss fel a lépcsőkre. Ugord át a szakadékot, majd fuss be, a már ismerős területre.

24., CATACOMBS

Menj be a szemközti ajtón, majd mássz le a póznán. Fuss ki a perem széléig, ahol jobbra fordulva, ugorj egy nagyot. Kapd el a létrát, amin mássz le. Lent fuss el a terem végéig, ahol menj be az ajtón és fuss fel a lépcsőn.

25., TEMPLE OF POSITION

Fordulj el a lyuk mellett úgy, hogy ne ess le, hanem a létrát felhasználva lemáshass. Lent jobbra fordulván a északi falon lévő ajtón menj be. Néhány csontváz van itt, de most egyelőre ess le a nagy terembe. Fordulj meg, és mássz be a baloldali repedésbe, ahol megtalálod a következő titkos helyet, némi energiával és pár nyíldarabbal. Mássz vissza a csontvázakhoz és a veled szemben lévő ajtón távozz. Egy nagy szobor előtt állodogalsz éppen, de mivel sok mindent nem tudsz kezdeni vele, mássz be alá. A túloldal feljőve, lödd szét a vázákat, amikből felveheted az Uzi töltényeket. Jobbra, a kis szobában a csapdákon kívül van még 2 Shotgun löszer, valamint Crosbow töltény. Visszajutni már csak azért is lesz nehezebb, mert megjelentek azok az átkozott csontvázak. Jobbra fordulva egy medence közepén állodogáló szoborra lehetsz figyelmes. Mássz fel rá, majd helyezd a kezébe az egyik Trident-et. Fordulj meg, és menj vissza egyenesen abba a nagy, központi terembe, aminek a közepén egy nagy szakadék tátong. Most a veled szemközti ajtón menj be, ahol kis rohángálás után megint szembetalálsz magad egy óriási köfajjal. Mássz fel a póznán, lödd szét a vázákat (Shotgun és Nyílpuska löszerek), majd rakd be a második Trident-edet is a szobor kezébe. Mássz vissza a póznán – irány megint a központi terem. Most a keleti ajtón menj be. Fuss el megint a kőárcig, majd vele szembe fordulva a jobboldali falban egy létrára lehetsz figyelmes. Használd ki, hogy ilyen kis jó szemű voltál, és mássz fel rajta. Lödd ki a vázát, amiből vedd fel a Shotgun töltényeket, majd helyezd el a harmadik Trident-edet is a szobor kezében. Mássz le a létrán. Jézus,

megjelent egy szellem! Kifelé ebből a járatból, majd jobbra fordulva, rögtön ott a segítő jobb, egy létra formájában. Fent a hátad mögött ott az a szobor, amibe bezárhatod a szellemet. Miután elmúlt a veszély, visszamászhatasz a lent nagy terembe. Már csak a nyugati falból nem folyik semmi, úgyhogy irány oda! A gigantikus arc baloldalán csak azért nem tudsz felkapaszkodni a járatba, mivel egy tüzes csapda érzékel téged, és azonnal felgyújtana. Így át kell ugranod. Ez valamivel nehezebb lesz, de azért kivitelezhető. Kapd el ■ szegély szélét, majd húzd fel magad. A folyosó végén vár rád az utolsó szobor. Old meg a csontvázakat, rakd be a szobor ládájába, amit kell, majd irány vissza a központi terem. Most már elég víz összegyűlt ahhoz, hogy beleugorhass a közepén lévő medencébe, anélkül, hogy meghalnál. Ússz le az egyetlen kijárathoz, majd menj is ki rajta. Pár másodperc úszkálás után a kijárat is meglesz. Menj fel a lépcsőn, majd old meg a csontvázakat, végül ess le a terembe. Az anyját! Megint itt van két szellem, no, de a két szobor sehol... Semmi pánik, a megoldás kézenfekvő: lödd szét a két oldalt álló vázakat, amik a szobrokat rejtették. Most már nyugovóra térhetnek a szellemek. Szemben veled van egy koporsó. Légy oly bátor és nyisd ki, így gazdagabb lettél egy kézzel. Menj ki az egyik ajtón, majd a plafont fürkészve figyelmes lehetsz egy lyukra. Oda felkapaszkodva máris átmászhatasz a következő pályára.

26., THE LOST LIBRARY

Mássz le a másik oldalon, mire egy nagy terembe érkezel, ami tele van kék ajtókkal. Sajátosságuk, hogy látszólag zárva vannak. Pedig nem mindegyik ám... Természetesen a kijáratot jelentő nagy kék igen, de az oldalt lévő kicsik, még sok meglepetést rejtnek önmagukban... Az északi 3 ajtó közül mondjuk válaszd a középsőt. És itt jött az a rész, amikor azt mondtam, hogy én abbahagyom ezt a játékot. Eddig a pontig ugyanis úgy mentem, hogy nem használtam energiacsomagot, mivel szeretem a kihívásokat, úgy gondoltam megkockáztatom, hogy a játék végéig kibírom. Persze a Core programozói megint megcáfoltak eme kísérletemben, ugyanis itt találkoztam először azzal a csapdával, amit nem lehet megcsinálni energiavesztés nélkül. Mint látjátok ti is, ott van egy pózna. Ez olyan magasan van, hogyha nem csúszol le rajta, csak simán elengeded, meghalsz. Viszont, ha lecsúszol, az oldalt lévő pörgő tüskék szurkálnak halálra. Persze először csak kevés energiát vesznek le, de számolj vele, hogy visszafelé is jönnöd kell majd. Szóval itt használtam el kettőt.

Csússz le, és ha még van lelki

erőd a köztes szintekről gyűjtsd be 2 energiát, valamint a Shotgun töltényeket. A lenti folyosó végén ismét a pózna vár, csak most felfelé kell másznod. Fent egy hátraszaltóval ugorj le róla. Menj be az ajtón, amikor szemben megpillanthatod a csillagot a falban. Mielőtt hozzálátnál a kioperálásához egy ócska bádögvitéz támad rád. Elviekben nem kerülne sok tölténybe, hogy elintézd, csak hát a gyakorlat, mindig mást mutat, mint az elmélet. Arról van szó, hogy van neki egy kéken világító szíve. Ezt kéne a Nyílpuska infravörös célzó berendezésével kifüstölni. De. Mivel ez a fazon olyan gyorsan mozog, nem tudod bemérni, s mire lőnél, már téged öltek meg. Szóval maradtam ■ Uzinál, de számolj vele, hogy rengeteg tölténybe fog ez neked kerülni. Miután lelőtted, a feszítővas segítségével vedd fel a csillagot a falból, majd a balra lévő fogaskerék túlsó szélénél kapaszkodj meg a létrában. Mássz le pár szinttel lejjebb, így eléred a jubileumi 50. titkos helyet, valamint energiát, Uzi és Revolver töltényeket. Mássz vissza a kerékhez, majd ■ az oldalon maradván menj oda a nagy oszlophoz. Mivel recézett a fala, fel tudsz rajta mászni. Mire ezt észrevettem... Szóval fent balra fordulva, ugorj rá a póznára, majd csússz le. Old meg a két lovagot, majd kapaszkodva mássz le a lyukon. Kússz át az alagúton, majd nézd meg a rövidke kis animációt, amint a bádögember megüli bádöglovát. Ugye szintén a szívet kéne célozni, csak hát eléggé gyorsan mozog a lelkem. Lényeg, a lényeg, szedd le valahogyan. De vigyázz, mert miután leesett a lóról, még nincs vége a harcnak, legalább ugyanannyit kell még beleeereszteni! Miután meghalt, vedd fel mellőle az amulettet. A másik szoba sarkában van egy zárt ajtó, meg ha felpillantasz egy súly. A Nyílpuska infrájt segítségével hívva rábánsz a fent lógó súlyra, amitől kinyílik a zárt ajtó, ami egyben egy újabb titkos szoba is volt. Mássz be és vedd fel a energiát, valamint a Shotgun és Uzi töltényeket. Kússz vissza az apró lyukon, kapaszkodj fel a falon, majd a jobboldalon lévő ajtó előtt található lyukba illeszd az előbb felvett amuletted. Ezzel kinyílik az ajtó, ahová bemenne megrángathatod a bent lévő kötelet. Ezzel az alattad lévő vízzel teli szobában kinyílik egy rácsos ajtó. Mivel más dolog jelen pillanatban nincs, mássz vissza a póznán, majd le a létrán és fordulj szembe a két ajtóval. Itt ked most a baloldali kell. Szaladj át a lengő láncok között, majd a forgó keréknél lépj közelebb a földön lévő csapóajtóhoz. Ezt ugyanis egy mozdulattal ki tudod nyitni. Mártózz meg a vízben, ahonnan egyenesen kell tovább úsznod, a nagy terem felé. Innen is egyenesen haladj tovább, be a szemközti ajtón. Mássz ki a kis szobába, ahol a feszítővassal erőszakold ki

a falból a két csillagot. Ezután menj vissza a pálya legelejére, ahol a kék kis ajtók voltak. A szemközt lévő ajtók közül válaszd a baloldalt. A rövid folyosó rész után egy planetáriumba érkezel. Remélem ez a szó segített abban, ha eddig pont itt akadtál volna el. Ha nem, segíték tovább. A földön üres körök hevernek, ahová a különböző égitesteket kell betologatnod. Eddig van 1, a Föld, ez kell középre. A továbbiakat úgy tudod megszerezni, ha a falakon lévő lyukakba illeszted ■ megszerzett csillagocskáidat. Először mondjuk kezd a keleti oldallal. A jobboldali helyiségből húzd ki a Holdat, ez kerül közvetlen a Föld mellé. A baloldali lyukból pedig a Vénuszt varázsold elő, ez jön a következő körbe. Az északi falban van a Mars – ez a következő kör, míg végül jön a Jupiter – ez a legutolsó bolygó. Helyreállt a csillagkép, varázslatos erő jelenik meg a bolygók felett és egy pontban összegyűlve kinyitják az eddig zárt kijáratot. Fuss végig ■ folyosón, a vázából szedd ki az energiát és a Shotgun töltényeket, majd nyisd ki a kék ajtót. Ez a központi terembe nyílik, azonban még ne menj be, inkább fuss tovább. Hamarosan egy újabb terembe érkezel, ahol újabb logikai fejtörő vár. Van 7 szobor, mindegyik hátán egy kar. A kart megrántva kigyullad a szobor, valamint a vele szemközt lévő kettő. A feladat az, hogy mind ■ 7 szobor világítsen. Az óramutató járásával ellentétesen jobbra indulj el, és egy kört téve, húzd meg minden szobor hátsó karját. Most már ég minden, bár igaz, lett egy lépcső a terem közepén. Természetesen számíthattam volna rá, hogy nem lesz ilyen egyszerű a továbbjutás, ugyanis megjelent egy tűz szellem. Természetesen pont úgy van kiszámítva a dolog, hogy ne élhesd túl energiahasználat nélkül, most tartok negynél. Még hozzá azért van ■ így, mert amikor felkapaszkodsz a kövekre a szoba közepén, a láng meggyújt téged, tehát gyorsan el kell oltanod magad. Mássz feljebb a körrel a folyosóra, majd a lépcső tetején csobanj egyet a kis medencébe. Fuss le a lépcsőn, át az üres könyvtárszobákban, csak a vázakat lödd ki, amiből az Uzi töltények kellenek. Fuss el, ameddig csak tudsz, majd a végén nyisd ki a kék ajtót. Nini, most ott vagy a másodikon a központi teremben. Fuss át a szemközti erkély részre, ahol a baloldalon lévő ajtón menj be. Vedd fel a Pharos Pillart az állványról, majd rázd le a tüzeket. Mégpedig úgy, hogy a csapóajtó alatt lemászva a vízbe bújssz. Mássz vissza, majd ki a folyosóra, ahol válaszd a jobboldali ajtót. Csússz le ■ lejtőn, majd kb. féltávnál ugorj fel az üregbe. Kapaszkodj meg a falba vésett létrán, majd mássz fel. Itt jobbra fordulva ugorj az egyel alattad lévő csikra. Ez az 52. titkos hely, energiával és nyilakkal. Mássz le a te-

rembe, majd a lejtőről ugorva ránts meg a falon lévő kart. Ezzel egy emelvény jelent meg a terem közepén. Innen keleti irányba ugorva mássz be a lyukba, majd menj egyel feljebb. Ugorj át az oroszlán fejére, majd húzd meg a kötelet, amivel kinyitottad a száját. Mássz le, majd a szájában végigkúszva mássz fel a póznán. Balra fordulva az ajtó magától kinyílik, menj tehát arra. Az első szoba balra egy meggyújtatlan fáklyát rejt, amit gyűjts meg. Fuss tovább, majd dobd rá az égő fáklyát a padlóra. Mivel tüzet kap, így az hamarosan beszakad, te meg lemehetsz egyel lejjebb. A padlóról vedd fel a kottát, majd lödd ki a vázát, hogy felvehesd a Shotgun töltényeket. Mássz fel az ajtóba, majd menj ki a kék ajtón. Újra a nagy teremben vagy. Ismét fel kéne jutnod valahogy az erkélyre. Még szerencse, hogy a tüzes szobából ez könnyen fog menni. Amint kiérsz az erkélyre, téled jobbra van egy ajtó. Ide menj be. Lödd ki a vázát az Uzi töltények miatt, majd a szobában használd a kottát. Lara eljátszik egy apró kis dallamocskát, amitől egy titkos ajtó nyílik ki. Menj be rajta, mire újra ■ erkélyen vagy. Húzd meg a kötelet, ami kinyitotta a nagy kék ajtót. Mivel ez egyben a kijárat is, menj ki rajta.

27., HALL OF DEMETRIUS

Fuss le a nagy teremig. A déli járaton felfutva vedd fel az állványról a Pharos Knot-ot. Ess le, majd az északi ajtón menj fel. Kis bejátszás következik, melyben Von Croy elárulja magát: nem hisz ■ hókuszpókuszokban, még hogy Armageddon, meg szörnyeteg. Aztán angyolosan távozik egy szekrény mögött. Ránk meg a bergyilkosai várnak. Lent lödd ki őket, majd menj vissza az előbbi találka helyszínére. Na, de hová ment Von Croy?! Told el a lámpát a karcolás végéig, mire kinyílik a szekrény. Fuss be az ajtón, majd ess le a medencébe. Ez egyébként a következő titkos hely is.

28., COASTAL RUINS

Hmmm. Ismerős pálya... Mássz ki a vízből, majd vedd fel az energiát és a nyilakat. Állj szembe a medencével, majd a középső részen a létrán felkapaszkodva kimászhatasz ■ szabadba. Szemben már vár az újabb vízi kaland. Ússz át az első dombon, majd jobbra fordulva ússz be a kis vájatba.

29., PHAROS, TEMPLE OF ISIS

Hát mit ne mondjak, szép kis víz alatti barlang. Szép kis cápával... Ússz be a szemközti két ajtó közül a jobb oldaliba, ahol rakd be a helyére a Pharos Pillart. A bal oldali ajtón is ússz be, ahol a Pharos

Knot-ot rakd a falba. Ezzel lent kinyílt a víz alatt a nagy ajtó. Ússz be rajta, majd mássz ki a lépcsők tetején. Lődd le a csontváz fejét, majd ess be a lyukba a terem közepén. A kis teremből az északi ajtót kinyitva tudsz kimászni. A következő teremben egy sas támad rád – öld meg. A déli lépcsőn mássz fel, majd amint beérsz a terembe, az ajtó lecsapódik. A jobb oldali sarokban van egy fal, ami- ben van egy kő. Ezt a feszítővassal tudod kiszedni innen. Csak, mikor kibányászod megjelennek, azok az átkozott bogarak. Futás innen. Ezen az oldalon megjelent egy kis emelvény, ahová kapaszkodj fel. Még egy szíjjal feljebb másszva nyomd meg a falban lévő gombot, majd menj vissza a terembe. A szemközti sarokban is van egy kő. Operáld ki, majd mássz fel az újonnan megjelent kőre. Itt is nyomd meg a gombot, ami kinyitott egy lejáratot a szobor lábainál. Mássz le a terem legalsó részére, és fuss végig rajta. Próbáld meg felmászni a ferde falra, de egyfolytában lecsúszol róla. Mielőtt ez megtörténne veled, csinálj egy hátraszállót, amivel így felkerülhetsz a harmadik gombhoz. Ezt megnyomva kinyitottad a lezárt ajtót, így végre kimehetsz ebből a szobából. Előtte azonban vedd még fel az állványról a Winding kulcsot. Fuss vissza a lépcsős terembe. Öld meg az újonnan megjelent csontvázat, majd fuss fel a nyugati lépcsőn. Fuss át a szobán, öld meg a csontvázat, majd az egyik követet helyezd a piramis egyik oldalába. Még három ilyen kőre lesz szükség ahhoz, hogy kinyisd a piramis összes oldalát. Az innen nyíló lejáratok déli, illetve nyugati részén lapulnak ők. Mássz vissza velük ide, majd rakd be a helyükre. Már csak 1 hiányzik, úgyhogy nem ártana megkeresni. Vissz a lépcsős terembe, ahol az északi oldalon menj ki a pályáról.

30., CLEOPATRA'S PALACES

A szökőkutas szobából egyenesen távozz, majd balra fordulva fuss fel az emelkedőn. A hátad mögött a falban egy arcot látsz. Ez egy rejtékajtó, amit a feszítővassal tudsz kinyitni. Fuss tovább a sötét folyosón, majd nyiss ki az újabb ajtót. Csússz le a földön lévő lyukon, majd a vízben balra fordulva mássz ki a peremnél. A falból vedd ki a negyedik követ, majd szembe ugorva csússz el a kijáratig. Gyorsan mássz ki a vízből, majd mássz vissza a lépcsőkhöz. Vissza a szökőkutas terembe, ahol távozz a bejáraton.

31., PHAROS, TEMPLE OF ISIS

A nyugati lépcsőn ismerősökhöz botlasz. A madár, meg a csontváz. Intézd el őket, majd fuss be a piramisos terembe. Rakd a helyére az

utolsó követ is, amíg vedd fel a mechanikus bogarat. Ezt össze- kombinálva a Winding Key-el, egy felhúzható játékot kapsz. Menj vissza a lépcsős terembe, ahol északra menve térj vissza az előző pályára.

32., CLEOPATRA'S PALACES

Megint fuss el a szemközti lépcsők felé, csak most menj tovább egyenesen. Amint befordulsz jobbra, láthatod, hogy a falra egy madár van festve, a földön meg különböző lyukak hevernek. Nos, ha nem tűnt volna fel, innen tuskék csapnak elő, úgyhogy ne tovább. Inkább használd a mechanikus bogarat! Miután ő átjutott, fuss utána te is, majd vedd fel, hátha még hasznát veszed. Északra fordulva fuss fel az emelkedőn, majd a koporsóból vedd fel a jobb kezét. Öld meg a megjelenő csontvázat, majd fuss le a lejtőn. Balra fordulva szaladj be az ismeretlenbe, ahol jobbra indulj el. Öld meg a csontvázat, majd használd a bogarat a csapda kikapcsolásához. Fuss át a csapdán, vedd fel a bogarat, majd menj tovább. Még a lépcső előtt térj be a jobb oldali kis szobába, ahonnan a koporsóból magadhoz szólíthatod a Shotgun töltényeket. Most már felmehetsz a lépcsőn, aminek túlsó oldalán gyere is le. Középről, a koporsóból vedd fel az energiát, majd balra fordulva a jobb oldal felé távozz a szobából. A lépcső mellett használd a robotot, majd menj be a szobába, ami egyben az 54. titkos hely is. Nyilak, energia és 4 Shotgun töltény vár. Menj ki a terembe, ahol a tőled jobbra lévő lépcsőn fuss fel. Fordulj be a következő helyiségbe, ahol láthatsz jobbra egy zárt ajtót. Viszont van ott egy kar is a falon. Rántsd meg, mire kinyílik a kapu. De nem csak ez történt, hanem megjelent egy kocka is a terem közepén. Mássz fel rá, majd nyugatra ugorj el róla. Kapaszkodj meg a falba vésett repedésekben, és lógva mássz el, ameddig csak tudsz. Itt húzd fel magad, majd térj be a balra lévő szobába. Vedd fel a koporsóból a lábat, öld meg a csontvázat, majd menj vissza oda, ahonnan felmáshattál ide. Szaladj el a kinyitott kapu mellett, majd balra fordulva láthatod, hogy kinyílt egy ajtó. Bent, a koporsóból kiveheted a Pharos Knot-ot. A szobából balra távozz, majd itt a terem végén balra fordulva menj tovább. Jobbra a lépcsőről vedd fel a Shotgun töltényeket, majd rakd a Pharos Knot-ot a helyére. Ezzel kinyílt az ajtó. Menj be, majd rögtön állj rá az első két négyzetre. Vedd fel az energiát, majd figyeld, hogyan jelenik meg az aranyozott hasonmásod. Ne bánts, mert ezzel magadat sebez. Közben megjelent egy köoszlop az északi részen. Mássz fel rá, majd függeszkedj át a szemközti részre. Itt egy emelettel feljebb tudsz mászni. Öld meg a madarat,

mivel a szobrot akarja bántani. Középen ugorj át a szemközti részre, majd itt jobbra fordulva mássz fel a lyukba. Fuss fel, majd öld meg a madarat, valamint a csontvázat. A középső platformról keleti és nyugati irányokban ugorva kapcsolókat tudsz meghúzni. Ezekkel nem csak az ajtókat nyitad ki, hanem egy madarat is szabadon eresztasz. Ez pedig kőkeményen rá fog mozdulni a lenti szoborra. Így minél előbb szedd le azt a mocskot. Utána vedd fel a két tárgyat a fenti oldalsó szobákból, hogy a Portal Guardianná kombinálva őket, kimehess a déli falban lévő ajtón. Öld meg a földből előmászó csontvázat, majd csússz le a kis lejtőn. Szegény Larát még pihenni sem hagyják! Épp, hogy csak leülne egy kicsit szusszanni egy székbe, máris két marcona őr támad rád. Mivel megölni őket szinte lehetetlen, ezért azt javaslom, hogy emeld el a hátuk mögött lévő teremből a palástot és a lábat (a koporsókban fekszenek), majd a trón előtti lyukba esve távozz a pályáról.

Huh, de rég volt már igazi animáció, de most bepótoljuk. Lara visszatér Alexandriába, de a barátjának már hült helye. Mint Von Croy hátrahagyott leveléből kiderül az ő keze van a dologban. Előnyös cserét ajánl: a barát életét a Horus páncélért. Lara máris felpattan a motorra és máris becélozta Cairót.

33., CITY OF THE DEAD

A tőled balra lévő épület teteje felé másszva küzdj meg a gyilkossal. Jutalmad egy Revolver lesz. Pattanj fel a motorra, majd az út végén jobbra fordulva gázold el a manust. Utána, jobbra, majd balra fordulj – mivel más irányba úgysem nagyon tudsz menni, majd az ugrató után az elgázolt pasas mellől felveheted a Shotgun töltényeket. A rövid egyenes után fordulj jobbra, de mint észlelhetted a háztetőről valaki lő, mint a meszes. Pattanj le a motorról, majd rohanj be a jobb oldalon fekvő házba. Ehhez csak be kell rúgnod az ajtót. Bent a a féllábú hullát húzd arrébb a rácslól, majd a sarokból vedd fel az energiát. Vissza az utcára, ahol balra menj vissza, majd utána megint balra fordulj. A sikátor északi sarkában egy kő van. Mássz ide fel, majd négykézláb mássz be. Lent ránts meg a kart, majd vedd fel az energiacsomagot. Mássz be innen a szobába, majd tovább a kis vájatba. Fent is húzd meg a kart, majd vissza a motorhoz. Most próbáld meg az ugratót használva betörni a lezárt terület- hez. Mivel a talaj nem bírja el a motor súlyát, így az beszakad alattad. Szállj le a járműről, vedd fel az energiát, majd mássz be a piros vájatba. Ess le a medencébe, ahonnan kimászva, menj be a terembe. Öld meg a denevéreket, majd szedd fel a Shotgun tölténye-

ket és a fáklyákat. Csússz ki az egyetlen kijáraton. Jobbra tőled a halott őr mellett egy intavörös célzó berendezést találsz, már ha nem lenne nálad. Menj a kis körfolyosó nyugati falához (a lépcsőtől jobbra), ahol a résben meg tudsz kapaszkodni. Mássz egy kicsit jobbra, majd húzd fel magad. Fordulj meg és láthatod, hogy a szemközti falon valami kék golyó leng. Előtte meg valami váza van. Próbáld meg eltalálni a lengő kék golyót (használd a Revolvert és a Laser Sight-ot). Hatására kiszabadul egy szellem. Menekülj el előle, a lépcső felé, majd vedd bele magad a medencébe. Ezzel megölted a szellemet. Ne ússz vissza – az ár amúgy sem engedi – hanem a lyukon keresztül keresd meg a kijáratot. Újra a körfolyosó tetején vagy. Menj vissza a lépcsőhöz, és mivel a víz megfagyott a medencében, nyugodtan átgyalogolhatsz rajta. Húzd meg a kart a túlparton, amivel a körfolyosón kinyitottál egy ajtót. Menj vissza és menj is be rajta. Fuss fel az emelkedőn, majd a jobbra lévő ajtót a feszítővassal kinyitva megtalálod az 55. Rejtekhelyet. Itt nagy energia, valamint Uzi töltényeket vehetsz fel. Tőled jobbra tudsz kimászni, de előtte a nagy terem sarkából vedd fel az energiát. Most préseld fel magad, ahonnan leereszkedve kússz előbbra. Itt húzd fel magad, majd fordulj meg. Láthatod, hogy a falon egy kapcsoló van. Ugorj át oda, amit elkapva húzz is meg. Ezzel kinyílt a melletted lévő rácsos ajtó. Öld meg az őrt, vedd el az energiacsomagját, majd menj vissza a motorért. Gyere el vele idáig, és ugrass is le vele. Gázold el a lenti őrt, majd mássz be a kis üregbe az nyilakért. A motorral gurulj fel a lépcsőkhöz, majd legfelül ugrass át a szemközti részre. Itt szállj le a motorról, majd keresd meg a kart a sarokban. Ezt meghúzva egy oszlop emelkedik fel valahol. Vissza a motorhoz, amivel gurulj egy emelettel feljebb. Így pont az előbb felnyomott oszlophoz érkezel. Mássz fel rajta, majd a folyosó végén ugorj át a szemközti háztetőre. A gépfegyver mellől vedd fel a revolver töltényeket, majd fuss be az ajtón. A szemközti ház tetejéről lő az az őrült, de egyet se féj, lődd ki a piros hordót, amivel felrobbantod az egész kócerájt. Na, most már senki sem lő, sehonnán. Ugorj át a szemközti tetőre, ahonnan felveheted az energiát, valamint megnyomhatsz egy kart. Ezzel kinyílt a kijárat rácsa, úgyhogy már csak fel kell pattanod a motorra és átgurulnod a következő pályára.

Sokak, most csodálkozhatnak, hogy akkor mi lesz a nagy szakadékkal, innen balra. Mindent csak a maga idejében, így erre is, meg a további pályákra is egy hónapot várnotok kell, akkor folytatjuk. Hogy mennyi van még? Kb. most tartunk a játék felénél...

Bagó Péter

(Folytatás a 14. oldalról)

A MINI JÁTEKOK

Az Ehrgeiz harmadik, és egyben utolsó üzemmódjában kisebb jópofa játékokat találunk, amiket valószínűleg csak kiegészítő szórakozásnak szántak, ám vannak annyira jók, hogy külön említést érdemelnek.

Infinity Battle

A végtelenített harc nyilván nem ismeretlen a verekedős játékok kedvelői számára. Az ugyanolyan, mint az arcade mód, csak hogy az ellenfelek száma végtelen. Győzelem esetén ■

megmaradt időnknek megfelelően mindig töltődik az energiánk, illetve úgy kapunk extra életet. Ha perfektre verünk valakit, az már kapásból egy plusz életet jelent.

Battle Runner

Ennél a játéknál egészen sajátos futóversenyt rendezhetünk néhány speciális pályán. Azért sajátos, mert az ellenfél kiütése teljesen szabályszerű, továbbá mert a lemaradó játékos az alábbi segítségekkel élhet:

Sárga csillag: speciális erő növelése

Piros csillag: megfordítani a menetirányt

Kék csillag: HP-t cserélni

Battle Beach

Ez a mini játék egy tengerparton játszódik, ahol három versenyszámban kell győznünk. Az első, vagyis a Battle Dash egy egyszerű futóversenynek látszik, csak hogy a futáshoz esetleg a kört vagy az X-et kell nyomkodni – lehetőleg minél gyorsabban. Utána a Battle Flagnél a futóverseny kiegészül egy csúszlással, ami a célban várja a játékost – ezért ajánlatos bevetődni célból. A Battle Hurdle-lel végül egy gátfutóversenyen vehetünk részt. Az utóbbi két játékmódnál a háromszög, illetve a négyzet szolgál "akciógombként".

Battle Panel

Aki ismeri az Otello nevű játékot, annak nem

is kell magyarázni, mi történik a Battle Panel-nél. A közismert táblás játéktól csupán annyi az eltérés, hogy itt nem egymás után következnek a játékosok, hanem az lép, aki éppen talpon van. A lényeg persze ugyanaz: nevezetesen hogy átváltgassuk a táblát a saját színünkre, melynek érdekében közre kell zárni az ellenfél mezeit. Az X-szel színezhajjuk ki a mezőket, a négyzettel pedig – ha összehajjuk az ellenféllel – behúzhatunk egyet a másiknak. Nagyon szemfülesnek kell lenni, mert egy idő után a program szürke "joker" mezőket kezd el lerakni – szóval nincs idő taktikázásra.

R O N I N B L A D E

(Folytatás a 27. oldalról)

HARMADIK FEJEZET: LÉLEKBOGARAK

A barlangos rész egy elég egyszerű és könnyű helyszín, egy igazán szeméttől föllenséggel. Elvileg azért jövünk ide, hogy fényt derítsünk a különös mutációkra, és hogy megtudjuk ki az, aki mindezeknek a szörnyűségeknek a hátterében áll. Szokás szerint járjuk be a terepet, nézzünk el mindenhová, nem lapul-e valamilyen sarokban valamilyen gyógyító cucc. Ezen a pályán jelennek meg az élőhalott és a csontváz ellenfelek is. Miután átkeltünk a hídon két irányba is mehetünk. Javasolt először mentünk a zárt ajtó előtt lévő virágnál, ha utána véletlenül elhaláloznánk, ne kelljen újra kezdeni mindent. Szóval először menjünk el balra, de vigyázzunk, mert a párkány csúszik! Csúszunk háttal a széléig (kard persze eltéve), gyorsan vegyük fel a csillogó tárgyat, majd rögtön kezdjünk el futni vagy ugrálni, mert különben belecsúszunk a szakadékba. A túloldalon jobbra szintén egy párkány van, ami ugyan nem csúszik, viszont amint kimentünk a szélére egyből mögénk ugrik egy ellenfél. Le kell verni, ezek után vegyük fel a másik kis agyagfigurát is. Na, ha megvan mindkettő, menjünk vissza az elejére majd balra, ahol az oltár volt. Itt használjuk mindkét kis bábút az

Item menüből, erre kinyílik az idáig zárt ajtó a nagyterem előtt. Mielőtt bemegyünk, feltétlenül mentsünk, mert elég kemény dió lesz a főellenesség. Bent végre megtaláljuk azt a helyet, ahol a hullák kikeltek a sírból, ezt alátámasztva rögtön meg is kell küzdenünk három frissen életre kelt csontival. Ezek után megjelenik egy varázsló, aki szintén a mi bőrünkre pályázik. (Népszerű ember lehet az a Kotaro, ha mindenki ki akarja nyírni még a saját szülőfalujában is.) Maradjunk mindig mozgásban, a varázsló ura a természeti erőknél, ezért azon kívül, hogy a levegőből támad, rengeteg féle támadással fogja megkeseríteni az életünket. Amíg azonban rohagálunk, mint pók a falon, nem tud eltalálni. Amikor valami hosszabb varázslatra készül (mondjuk villámlás, vagy tűz), akkor rohanjunk oda hozzá és üssük meg. Ha éppen háromfelé van osztódva inkább, hagyjuk békén, mert olyankor szinte lehetetlen eltalálni. Miután vérszesen lecsökkent az energiája elkezd repkedni. Menjünk el arról a területről, ahova varázsolni fog, és amikor elkezd mozogni, csináljuk a második speciális mozgásunkat (jobbra-balra Négyzet), mert ezzel lehet legjobban letráfolni repülés közben. Néhány találat után végül beadja a kulcsot. Halála után szerzünk tőle is egy új fegyvert. Ezután rövid párbeszéd következik Urabe (ő volt a varázsló) és Oda között. Itt már végre tisztulni kezd a kép, és aki ért egy kicsit angolul sok

mindenre rájöhet. A mágus végül beomlasztja a barlangot, majd tűzszörny formájában utánunk ered. Menteni nem lehet, és összesen két-tő és fél percünk van, hogy megtaláljuk a kijáratot, plusz legyőzzük a démont. A legegyszerűbb módja, ha amébb megyünk egy képernyőnyit, és nem engedjük be, ilyenkor a marha azzal lesz elfoglalva, hogy be tudjon jönni, és sérülés nélkül lenyomhatjuk. Utána már csak a barlang végébe kell eljutnunk, ahol ■ nyíláson keresztül elmenekülhetünk.

NEGYEDIK FEJEZET: A FÉLÉRT

A történesek után a falu közepén a téren ébredünk. Ahogy elhagyjuk a "kertet" egyből az egész falu nekünk rosz, de szó szerint. Szerencsére ezek az emberek nem olyan erősek, mint ■ képzett harcosok ezért elég nekik egy ütés is. Tegyük hozzá, hogy én itt már betettem az emberemnek az energiakardot, amiből tök gyors lett. Mindenestre itt annyi a feladatunk, hogy bizonyos ideig kihúzzuk élve, és közben minél több falust legyilkoljunk. Kb. kétszáz körül elfogynak, és már jöhet is a következő pálya.

ÖTÖDIK FEJEZET: A BARÁT

Kotaro látva, hogy mi történt a falusiakkal ag-

gódni kezd a Yokinosuke miatt, irány ■ s-sza hozzá. Abba ■ házba kell eljutnunk, ahol először jártunk. Utközben szokás szerint nyírjunk ki mindenkit és a ház másik oldalán, a nagykapun menjünk be. Ez sem egy nagy helyszín, viszont az ellenfelek egyre cumisabbak. Lesz majd egy nagyon kemény is, aki miután leöltük fel fog éledni még egyszer, gyilkoljuk le megint, így megkapjuk tőle a Dójo kulcsot. Ezzel már bemehetünk Yokinosuke-hez. Ekkor azonban váratlan fordulat következik be: ő is ellenünk fordul. Így aztán kénytelenek vagyunk megküzdeni a legjobb barátunkkal. Előre is szölok, hogy ■ durva lesz. Szinte állandóan védekezik, és olyan kombói vannak, amik akár fél energiánkat ■ leveszik. Ja és van egy olyan speckó támadása is, amit nem lehet kivédeni. A lényeg, hogy mi is védekezzünk egyfolytában, és akkor támadjuk ■, amikor épp befejezi valamilyen támadását. Elővigyázatosságból tartsuk mindig maximumon ■ életerőnket. Mondjuk nekem itt már nyolc gyógyító cuccom volt a keményebbik fajtából, úgy hogy egy-két próbálkozás után sikerült levernem. Győzelmünk után megkapjuk ■ kardját, és bosszút esküszünk, hogy megbánja ezt még Lord Thajo.

Akkor ennyit bevezetől, ezek után irány ■ kastély, és ■ jöhetnek a keményebb négy lábon járkáló szörnyek.

P L A Y S T A T I O N K Ó D O K

AKUJI THE HEARTLESS

Debug menü:

Pauzáld le a játékot, tartsd lenyomva ■ L2, vagy R2 gombot, majd add be a Balra, Fel, Fel, Háromszög, Jobbra, Négyzet, Balra, Háromszög, Fel, Le, Jobbra, Jobbra kombinációt.

Sérthetetlenség:

Pauzáld le a játékot, tartsd lenyomva az L2, vagy R2 gombot, majd add be a Jobbra, Jobbra, Balra, Háromszög, X, Fel, Kör, Balra kombinációt.

Végtelen varázslat:

Pauzáld le a játékot, tartsd lenyomva ■ L2, vagy R2 gombot, majd add be a Balra, Háromszög, Balra, Balra, Kör, Balra, Háromszög, Jobbra, Kör, Fel, Fel, Le kombinációt.

ILLOSZ LINE

Avangor választhatóvá válik:

Passwordként írd be: CLAWEDFIST

Daria választhatóvá válik:

Passwordként írd be: DOMINATION

J.O.E. választhatóvá válik:

Passwordként írd be: JUJOFEVRY

Jon választhatóvá válik:

Passwordként írd be: UNMASKED

Art Gallery:

Passwordként írd be: LEONARDO. Ezzel az Options menüben megnyílik az Art Gallery, ahol ■ játékhöz készült illusztrációkat nézheted meg.

Voice Gallery:

Passwordként írd be: TOUNGEBATH. Ezzel az Options menüben megnyílik a Voice Gallery menü, ahol a játék hangjait hallgathatod meg.

Expert mód:

Passwordként írd be: SKUPASTYLE. Ezzel az Expert nehézségi mód is választható.

ERASE TEAM RATING

Scrapbook:

A főmenüben tartsd lenyomva az L1 és R1

gombokat, majd add be a Fel, Fel, Le, Jobbra, Jobbra, Balra, Jobbra, Háromszög, Jobbra kombinációt. Ha sikerült egy hangjelzést kell hallanod. Ezután a főmenüben megjelenik a Scrapbook opció, ahol a játék történelmét nézheted végig.

Penta Penguin:

A főmenüben tartsd lenyomva az L1 és R1 gombokat, majd add be a Le, Jobbra, Háromszög, Le, Balra, Háromszög, Fel kombinációt.

N. Trophy:

A főmenüben tartsd lenyomva az L1 és R1 gombokat, majd add be a Le, Balra, Jobbra, Fel, Le, Jobbra, Jobbra kombinációt. Ha sikerült egy hangjelzést kell hallanod.

Ripper Roo:

A főmenüben tartsd lenyomva az L1 és R1 gombokat, majd add be a Jobbra, Kör, Kör, Le, Fel, Le, Jobbra kombinációt. Ha sikerült egy hangjelzést kell hallanod.

Papu Papu:

A főmenüben tartsd lenyomva az L1 és R1

gombokat, majd add be a Balra, Háromszög, Jobbra, Le, Jobbra, Kör, Balra, Balra kombinációt. Ha sikerült egy hangjelzést kell hallanod.

Komodo Joe:

A főmenüben tartsd lenyomva ■ L1 és ■ gombokat, majd add be a Le, Kör, Balra, Balra, Háromszög, Jobbra, Le kombinációt. Ha sikerült egy hangjelzést kell hallanod.

Pinstripe:

A főmenüben tartsd lenyomva az L1 és R1 gombokat, majd add be a Balra, Jobbra, Háromszög, Le, Jobbra, Le kombinációt. Ha sikerült egy hangjelzést kell hallanod.

Láthatatlanság:

A főmenüben tartsd lenyomva az L1 és R1 gombokat, majd add be a Fel, Fel, Le, Jobbra, Jobbra, Fel kombinációt. Ha sikerült egy hangjelzést kell hallanod.

Végtelen Wumpa gyümölcs:

A főmenüben tartsd lenyomva az L1 és R1 gombokat, majd add be a Le, Jobbra, Jobbra, Le, Le kombinációt. Ha sikerült egy hangjelzést kell hallanod.

Szuper Turbó:

A főmenüben tartsd lenyomva az L1 és R1 gombokat, majd add be a Háromszög, Jobbra, Kör, Balra kombinációt. Ha sikerült egy hangjelzést kell hallanod.

Turbó kijelző:

A főmenüben tartsd lenyomva az L1 és R1 gombokat, majd add be a Háromszög, Le, Le, Kör, Fel kombinációt. Ha sikerült egy hangjelzést kell hallanod.

G-POLICE: WEAPONS OF JUSTICE

Az alábbi kódokat az Options menü Password részébe kell beírnod:

PLINTH - Mind a 30 pálya választhatóvá válik
UTOPIA - A Database opcióban megnyílik az összes titok: videók, bonusz pályák, zenék, stb.

FORMULA 1

Bonusz pálya:

Válaszd a Single Race opciót Arcade, vagy Grand Prix módban, majd válaszd ki a csapatot és a pályát. Amikor a kvalifikációs képernyőn vagy, tartsd lenyomva a Select-et és add be a Balra, Kör, Kör, Háromszög, Háromszög, Kör, Fel, Jobbra kombinációt. Egy felirat jelenik meg, hogy sikerült a csalás. Kezdd el a versenyt, majd rögtön szakítsd is meg. Amikor a pályaválasztáshoz érsz újra feltűnik egy eddig nem látott pálya, a Grand Champion Bonus Track.

Láva mód:

Válaszd a Single Race opciót Arcade, vagy Grand Prix módban, majd válaszd ki a csapatot és a pályát. Amikor a kvalifikációs képernyőn vagy, tartsd lenyomva a Select-et és add be a Négyzet, Kör, Fel, Jobbra, Jobbra, Kör, X kombinációt. Egy felirat jelenik meg, hogy sikerült a csalás.

Buggy mód:

Válaszd a Single Race opciót Arcade, vagy Grand Prix módban, majd válaszd ki a csapatot és a pályát. Amikor a kvalifikációs képernyőn vagy, tartsd lenyomva a Select-et és add be a Jobbra, Fel, Háromszög, Balra, Fel, Négyzet, Háromszög kombinációt. Egy felirat jelenik meg, hogy sikerült a csalás.

Kerékpár mód:

Válaszd a Single Race opciót Arcade, vagy Grand Prix módban, majd válaszd ki a csapatot és a pályát. Amikor a kvalifikációs képernyőn vagy, tartsd lenyomva a Select-et és add be a Le, Fel, Kör, Háromszög, Jobbra, Fel, Négyzet, Háromszög kombinációt. Egy felirat jelenik meg, hogy sikerült a csalás.

Zavarodott kommentátor:

Válaszd a Single Race opciót Arcade, vagy Grand Prix módban, majd válaszd ki a csapatot és a pályát. Amikor a kvalifikációs képernyőn vagy, tartsd lenyomva a Select-et és add be a Balra, Kör, Fel, Le, Le, Jobbra, Kör, Négyzet, Négyzet kombinációt. Egy felirat jelenik meg, hogy sikerült a csalás.

Német kommentátor:

Válaszd a Single Race opciót Arcade, vagy Grand Prix módban, majd válaszd ki a csapatot és a pályát. Amikor a kvalifikációs képernyőn vagy, tartsd lenyomva a Select-et és add be a Le, Fel, Balra, Balra, Négyzet, Kör, X kombinációt. Egy felirat jelenik meg, hogy sikerült a csalás.

Spanyol kommentátor:

Válaszd a Single Race opciót Arcade, vagy Grand Prix módban, majd válaszd ki a csapatot és a pályát. Amikor a kvalifikációs képernyőn vagy, tartsd lenyomva a Select-et és add be a Háromszög, Kör, Jobbra, Kör, Háromszög, Kör, Jobbra, Kör kombinációt. Egy felirat jelenik meg, hogy sikerült a csalás.

FORMULA 1 '97

Az alábbi kódokat a vezető nevének kell megadnod Grand Prix módban:

VIRTUALLY VIRTUAL - Vektor grafika
SWAP SHOP - Háttérzenék és új hangeffektek
LITTLE WEEZ - Tülfűt kerekek
PI MAN - Wipeout 2097 mód
ZOOM LENSE - Helikopter nézőpont
BOX CHATTER - Murray és Martin Sprite lesznek a kommentátorok
BILLY BONUS - 4 extra pálya
CATS DOGS - Békaeső
TOO EASY - Minden Arcade pálya választható

FORMULA 1 '98

Az alábbi kódokat a vezető neve helyett kell megadnod:

CHEESY POOFS - Kaszkadőr pálya
GO COWS - Roman Forum bonusz-pálya

LE MANS 24 HOURS

Az alábbi kódokat névnek kell megadnod:
TATOO - Minden autó és pálya Quick Race módban

MAYOU - 1999 Audi Prototype autó is választható
PINOU - 1999 Toyota autó is választható
POHUN - 1999 BMW autó is választható

RAINBOW SIX

Minden ajtó nyitva:

A főmenüben tartsd lenyomva az L1 gombot, majd add be a Háromszög, Négyzet, Négyzet, Háromszög, X, Kör, Négyzet, Háromszög kombinációt.

Teljes energia az egész csapatnak:

A főmenüben tartsd lenyomva az L1 gombot, majd add be a Háromszög, Háromszög, X, Kör, Kör, X, Négyzet, Négyzet kombinációt.

A tüzszokat nem lehet megölni:

A főmenüben tartsd lenyomva az L1 gombot, majd add be a Kör, Kör, Négyzet, Háromszög, X, Háromszög, X, Kör kombinációt.

Extra töltények:

A főmenüben tartsd lenyomva az L1 gombot,

majd add be a Négyzet, Kör, Háromszög, X, Háromszög, X, Háromszög kombinációt.

Nincsenek terroristák:

A főmenüben tartsd lenyomva az L1 gombot, majd add be a Háromszög, Kör, Kör, Háromszög, Négyzet, X, Háromszög, Kör kombinációt.

Megnyerő animáció:

A főmenüben tartsd lenyomva az L1 gombot, majd add be a Négyzet, Háromszög, Négyzet, Négyzet, Kör, Kör, X, Háromszög kombinációt.

SOUTH PARK

Az alábbi kódokat a menüben az Enter Cheat opciónál kell megadnod:

ZBOBBYBIRD - Minden csalás bekapcsolása
MSLAPUMEAL - Starvin Marvin
SRAFT - Terrance
PPHAERT - Phillip
VDOROTHYSFRIEND - Mr. Garrison
ACHEATINGISBAD - Mr. Mackey
YLOVEMACHINE - Chef
BCECKATACO - Wendy
EFISHNCHIPS - Pip
HKICKME - Ike
KALLWOMAN - Ms. Cartman
NGOODSCIENCE - Mephisto
QSTARINGFROG - Jimbo
JHAWKING - Ned
GOUTRAGE - Big Gay Al
DELVISLIVES - Officer Barbrady
TMAJESTIC - Alien

TOMORROW NEVER DIES

Minden misszió választható:

A főmenüben add be a Select, Select, Kör, Kör, L1, L1, Kör, L1, L1 kombinációt. Egy hang jelzi a sikeres csalást.

Minden videó:

A főmenüben add be a Select, Select, Kör, Kör, L1, L1, L1, L1, L1, L1 kombinációt. Egy hang jelzi a sikeres csalást. Ezután az Options menüben a MOV szekciónál megnézheted az összes videót.

Sérthetetlenység:

Pauzálj le a játékot, majd add be a Select, Select, Kör, Kör, Háromszög, Háromszög, Select kombinációt.

Minden fegyver és 50 egészségügyi csomag:

Pauzálj le a játékot, majd add be a Select, Select, Kör, Kör, L1, L1, R1, R1 kombinációt.

Maximum energia:

Pauzálj le a játékot, majd add be a Select, Select, Kör, Kör, Fel, Fel, Le kombinációt.

Átjáró mód:

Pauzálj le a játékot, majd add be a Select, Select, Kör, Kör, Háromszög, Háromszög, Háromszög, Háromszög kombinációt. Ezután át-mehetsz majd minden tárgyon.

Kameramozgatás:

Pauzálj le a játékot, majd add be a Select,

Select, Kör, Kör, R2, R2 kombinációt. Ezután már nem a játékot, hanem a képernyőt mozgathatod.

Gyorsabb futás:

Pauzálj le a játékot, majd add be a Select, Select, Kör, Kör, Négyzet, Négyzet, Kör, Kör kombinációt.

Minden tárgy megfagy:

Pauzálj le a játékot, majd add be a Select, Select, Kör, Kör, Select, Select, Háromszög, Háromszög kombinációt. Ezzel mozdulatlaná válnak az ellenfelek is.

Kijárási bármikor:

Pauzálj le a játékot, majd add be a Select, Select, Kör, Kör, Négyzet, Háromszög, Négyzet kombinációt.

Pálya teljesítése:

Pauzálj le a játékot, majd add be a Select, Select, Kör, Kör, Select, Kör kombinációt.

Minden tárgy eltüntetése:

Pauzálj le a játékot, majd add be a Select, Select, Kör, Kör, Select, Select, Négyzet, Négyzet kombinációt.

Textúrák eltüntetése:

Pauzálj le a játékot, majd add be a Select, Select, Kör, Kör, Select, Select, Kör, Kör kombinációt.

Tűzek eltüntetése:

Pauzálj le a játékot, majd add be a Select, Select, Kör, Kör, Select, Select, R1, R1 kombinációt.

Feliratok elrejtése:

Pauzálj le a játékot, majd add be a Select, Select, Kör, Kör, Balra, Jobbra, Select kombinációt.

Körvonalak:

Pauzálj le a játékot, majd add be a Select, Select, Kör, Kör, Háromszög, Háromszög, Négyzet, Négyzet.

Debug információk kiírása:

Pauzálj le a játékot, majd add be a Select, Select, Kör, Kör, L2, R2 kombinációt. Hatására különböző számok jelennek meg a képernyőn. Add be a Select, Select, Kör, Kör, R2, L2 kombinációt a kód kikapcsolásához.

Ismeretlen:

Pauzálj le a játékot, majd add be a Select, Select, Kör, Kör, R1, R1, R1 kombinációt.

Ismeretlen:

Pauzálj le a játékot, majd add be a Select, Select, Kör, Kör, Háromszög, Háromszög, Háromszög, Négyzet kombinációt.

WU TANG: TASTE THE PAIN

Minden karakter:

A főmenüben add be a Jobbra, Jobbra, Jobbra, Jobbra, Balra, Balra, Balra, Balra, Négyzet, Kör, Négyzet, Kör kombinációt, hogy az összes eddig elzárt játékost is választhasd.

N I N T E N D O 6 4 K Ó D O K

COMMAND & CONQUE 64

Amikor a "Press Start" felirat megjelenik, add be a B, A, R, R, A, C-Jobbra, Fel, Le, A kombinációt. Ha helyesen cselekedtél egy hangjelzést kell hallanod. Ezután válaszd a Replay Mission menüpontot, majd nyomd le az L gombot,

hogy megjelenjen az összes pálya és az R-rel tudod kiválasztani a csapatot.

RUGRATS: SCAVENGER HUNT

Titkos pálya:

A címképernyőn tartsd lenyomva a Z gombot,

majd add be az R, A kombinációt. Ezután a Password képernyőn írd be a Z, A, A, B, R, L kombinációt, hogy előtűnjön az Angelica's Temple bonusz pálya.

SUPERCROSS 2000

Az alábbi kódokat a Password képernyőn kell beírnod:

ALLBIKES - Minden motor választható
MUTTON - Bika verseny



CAPCOM

576
KDN70

GOD BLESS THE RING

THE



[illegible]

SPACE DEBRIS



... maximumot.



Ami a k... a p...
... megadásokat
... és ...
... úr ...
... és ...
... a ...

különböző
védjük az
ben

73%

AZOK A CSODÁLA

Valamikor ■ '80-as évek eleje-közepe felé lehetett. Tavasz volt, utáltuk az iskolapadot, mentünk volna már hazafelé. De még három óránk volt hátra. Nem is emlékszem ki volt az osztálytársam, aki igazolt orvosi késéssel esett be ■ utolsó órákra, és ■ szünetben jelentőségteljes arccal várt minket ■ folyosón. "Tudjátok mit láttam idefele jövet?" - kérdezte. Persze nem tudtuk, habár az egyik srácnak volt egy halovány ötlete, hogy szerint biztos megint a szomszédban lakó nőt leste meg a gyerek öltözködés közben. "Megjöttek a játéktermesek ■ pártház mellé, lakókocsival" - mondta ■ hímök. Hát, ha azt mondom, hogy az a hátralevő pár óra keservesen telt, még nem mondtam semmit! Izzadtunk, topogtunk, mint ■ tojógalamb, minden mindegy volt már, csak hadd mehessünk végre. Aztán minden rossznak vége szakad egyszer - ott álltunk a gyéren megvilágított hosszú, bádogkocsi végében, óvatosan feltépítettük ■ fém lépcsőn, és elkábultunk a villogó képernyők látványától. Már nem láttunk, nem hallottunk, csak ■ gépek érdekelték - ■ Phoenix, a

nem ■ játéktérmekek, hanem a bunkó ostoba paraszt szülők nevelésének tudhatóak be. Az ő kálykeiből lettek aztán az autófelfnyomó bandák, mára pedig az alvilági királyok.) A peremkerületekben bezártak a játéktérmekek - ahol meg még voltak, azokban a gépek elkoptak, nem működtek rendesen - a bevárosba pedig ■ mentünk be 20 perc játékkért. Így aztán szépen megölte ■ komcsi rendszer ■ "játéktérmezés" kultúráját. Jött ■ első Atari 2600, ami ugyan nem volt egyenlő egy arcade masinával, de legalább volt valami. Amikor '88-ban Amerikában bementem egy arcade-ba, csak néztem kerek szemmel, hogy milyen gépek vannak kint. Emlékszem, egy nap alatt beleszórtam az ÖSSZES pénzem ■ Ikari Warriors-ba, ■ Contra-ba meg ■ Guerilla Wars-ba, ■ ■ sajnál

dek poligon, ha nincs ■ játékosban motiváció, és már a boltban elmegy a játéktól ■ kedve, amikor kipróbálja a megvenni kívánt programot. Nem ez ■ két retro gyűjtemény az első, ami PlayStation-re megjelent. A Namco kezdte el a dolgot, hogy egy CD-re felfnyomják öreg játékaikat - ha jól emlékszem VI-ig jutottak a sorozattal, érdekesen ■ beszerezni őket. Aztán ■ Atari is próbálkozott már hasonlóval, habár ők tartottak egy kissé az idő vasfogától, és klasszikus játékaik mellé feltek egy új verziót is - teljesen feleslegesen, mert ezek a stílusok úgy jók, ahogy vannak, felesleges 3D-s körítéssel agyonvágni őket. Mi tesztelők sokszor hivatkozunk írásainkban arra, hogy ■ egy arcade stílusú játék. De mi is az az arcade? Nos, játéktérme, angolul. Másrészt, min-

adrenalin szintje - beletúr a zsebébe, és újabb érmét dob a gépbe. Nincs örökölet, nincs kód, nincs segítség, csak ami a "kezedben" (és a fejedben) van. Az arcade játékoknak szinte kivétel nélkül SZISZTÉMAIK voltak. Ez azt jelenti, hogy a gépek nagyon ritkán csaltak, egy idő után ki lehetett ismeri őket. Csak így fordulhatott elő, hogy a megszállott játékosok akár egy húszszal kétszer "pörgették" meg a Phoenix-et, vagy 18 gyümölcsig vitték a Pac-Man-t. Nem fordult elő szinte soha, hogy értetlenül álltunk volna egy-egy életvesztés után: "Ez most miként történt?". Imádtuk a gépeket. Az arcade játékok leginkább "verseny-



tam utána, hogy ■ tudtam megvenni az itthon annyi ■ nőnek számító piros Converse tornacipőt... Valamelyik nap ■ szombat este volt - épp ■ szokásos gyűlésünket tartottuk ■ Góbornál. Amikor én odaértem, már éppen ■ Pooyan-t nyomták, de mondjuk örökölettel, mert azért nem mindenki ■ hozzászokva egy EREDETI játéktérmi program nehézségi szintjéhez. H jó emlékszem 2 óra múlva is csak a 7. pályánál tartottunk, később

KONAMI ARCADE CLASSICS



viszont már csak egy haver nyomta, de KET JÁTEKOS módban egyszerre, miközben locsolta ■ vörösbort a szőnyegre és üvöliött, hogy most már biztosan vesz egy PlayStation-t. Tényleg kellene nekünk a 128 bites csodagépek? Szerintem inkább egy-két jó ötlet kéne, meg néhány LELKIISMERETES programozó...



játékok" voltak. Ez azt jelenti, hogy nem volt túl sok pályájuk, azok sem voltak nagyon változatosak. Egy dolog számít csak, a végén PONTSZÁM. A legtöbb volt kétjátékos mód is, de a játékosok egymás után következtek, nem pedig egyszerre. Ha-aaaj, milyen jó is volt kukkolni a másik válla fölött, hogy ő milyen sikerrel vészi az akadályokat a Vanguard-ban, vagy éppen tudja-e azt ■ trükköt, hogy az első három kukacba bele lehet menni... Sokat, nagyon sokat felejtettek a játékkidő cégek.

RETRO TIME!

Miért kellene nekünk ezek ■ kopott, öreg, beteg grafikájú és hangú játékok? Talán azért, mert a játékgyártó cégek is tudják, hogy a székér nem mindig a legjobb irányba halad. Nincsenek új ötletek, kevés ■ áttűtő sikert arató játék, sőt, ■ legtöbb "műremek" annyira lepukkant, hogy 10 évvel ezelőtti ■ kutya sem dobott volna bele egy fillért sem. Hiába a sok CG film, intró, átvezető mozi, hiába ■ sokmillió szín meg a témá-

denféle videojáték konzol apja és anyja - már ha ■ is maga a terem, inkább az ott fellelhető volt játékok. De milyen is egy játéktérmi játék? Hát ügyességi! Amikor ugyanis ■ játéktérmi gépeket kitalálták, az volt ■ koncepció, hogy csábító kihívások elé helyezték az elcsábultni vágyó, káros játékszenvedéllyel megáldott embereket. Valami olyanba akarták belevinni, ami megmozgatja ■ fantáziáját, de mégis könnyed szórakozást ígér. A játékosnak éreznie kell, hogy ő volt a béma, és legközelebb nem szűrhatja ő úgy el, mint korábban. A végén pedig nem lehet rajta semmit nyerni, hacsak nem annyit, hogy az illető beírhatja magát a High Score táblába - ezt hívják dicsőséggnek. Ezért egy arcade játék legfontosabb kritériuma ■ NEHÉZSÉGE.

Azt hallottam valamikor réges-régen, hogy egy jó arcade játék úgy van bekalibrálva, hogy egy átlag játékos 2 és fél percig tudjon elegerészni vele. Ez ■ idő elég, hogy az illető rákattanjon a játékra. Elég sok ahhoz, hogy legyen sikerélménye, de túl rövid ahhoz, hogy kiélje magát. Ekkor pedig a delikvens - ha eléggé felugrott ■



Space Invaders, az Amidar, ■ Scramble, ■ Donkey Kong, a Defender, ■ Pac-Man, ■ Vanguard, a Quasar, ■ Elevator Boy (Action?) és a Moon Cresta. Mindenünk volt a játéktérme. Minden lyukat ismertünk a városban, napra pontos információnk volt, hogy ■ környéken hol cseréltek éppen gépet. Mivel egy-egy ilyen kis lebujaiban általában maximum 2-3 masina volt, állandóan vándoroltunk. Tudtuk, hogy a nagymenők közül ki-mit játszik, mennyi pontot csinált, hány pályáig jutott el. Ha bementünk valahová, és egy játék High Score listájában megláttunk egy ismert nevet vagy három betűs monogramot, izgatottan sügtünk össze: "Itt volt!"



KONAMI ARCADE CLASSICS

KONAMI

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENESONA
HANGOLAT

12 JÁTEKOS
1 MEMÓRIABLOKK
ANALÓG RÁNYTÓ ÉS AI TITKOK

✓ A LEGJOBB RETRO JÁTEKOK GYŰJTEMENTE
× NEM NŐZETALGIAZÁSRA VÁGYÓKNAK!

85%

576 KONZOL

80-AS ÉVEK

Olyan alapkövetelményeket felejtettek el vagy áldoztak fel, amelyek nélkül egy játék sem juthat el a beteljesülésig – amikor a vele "foglalkozó" játékos önfeledten mered a képernyőre, és izzadó tenyérrel markolva az irányítót még egyszer nekifut, hogy azt a szemét rakétát végre lelője kis űrhajójával.

KONAMI ARCADE CLASSICS

Mit tudtam én akkoriban, hogy mi az a Konami? Csak azt tudtam, hogy engem ■ Scramble-on kívül semmi sem érdekel. Most a cég végre összegyűjtötte legsikeresebb

ROAD FIGHTER (1984)

A '80-as évek közepének Gran Turismo-ja. Felülről látható autóverseny, amelyben egy városban és környékén kell száguldanunk és elkerülnünk az akadályokat. A pálya fentről-lefelé scrolloz, bounsusként üzemanyagot vehetünk fel.

POOYAN (1982)

Egy malacmamát alakítunk, akinek a farkasok el akarják rabolni gyermekeit. A röfi egy fel-le mozgatható liftben ■ próbálja kilőni a farkasok léggömbjeit, akik vagy felfelé szállva, vagy leereszkedve próbálnak becserkészni. ■ már van bonusz

ellenfeleket zseblámpával elvakíthatjuk, a tojások felszedésével sérthetetlené válunk.

SHAO-LIN'S ROAD (1985)

Hasonló a Yie Ar-hoz, de itt már platformrendszemben folyik a harc. Az emeletek között fel-le tudunk ugrálni.

CIRCUS CHARLIE (1984)

Fazon kis ügyességi játék, melyben 6 féle ugrálós cirkszi attrakcióban kell helytállnunk.

ARCADE PARTY PAK

Ezen ■ CD-n ■ Midway és az Atari játékait találjuk meg, de nem a legrégebbieket – inkább ■ középmezőnyt a '80-as évek végétől, a '90-es évek elejétől. Ezért a legjobbak ■ Magyarországi játéktér-
mekbe már ■ jutott el. Érdekes, hogy mivel ezek ■ gépek speciális monitorral voltak szerelve, ha ■ 100Hz-es TV-n játszunk, a játékok grafikája kissé "riceg". Az átiratok 100%-osan ■ eredetiek (ha emlékeim nem csalnak), még a ROM check is ■ van néhány játék elején. Ezekkel a progikkal már egy-
ketten is nyomhatjuk (né- melyikkel).

TOOBIN' (?)

Eszméletlenül szuper játék, melyben egy felfújt teherautó-belsőn úcsörögve kell le-
evickélni egy sebes sodrású patakon, közben kapuk kö-
zött kell átsiklani minél több pontot szerezve, egymás-
dobálva.

KLAX (?)

Szilust teremtő logikai játék, az egyik kedvencem volt, egyfajta speciális Tetris. Egy futószalagrend-
szer-szerű pályán téglák esnek lefelé, melyeket össze kell gyűjteni és színek szerint összepakolni. A
fűlős kőveket egy időre vissza is lehet dobni.

SMASH TV (1990)

A felülnézetes lövöldözős játékok (pl. Load) egyik őse. Egy arénában kell minden-
kit lenyomnunk, akit lehet. A programot a Running Man című film ihlette, és már ege-
szen tűrhető ■ grafikája. A gombokkal 4 irányba tudunk löni, és bőven fröcsköl a vér is. Igazi remekmű volt anno...

720° (?)

Az első gördeszkás játék bombaszfikusan jó zenével (talán Rob Hubbard, vagy Martin Galway?). Többféle skate-parkban nyom-
hatjuk ■ különböző feladatokat. Pénzt kell

nyernünk, amiből felszereléseket is vehetünk. Nagyon élvezetes játék, de elég nehéz-
kesen irányítható.

RAMPAGE (?)

Azt hiszem ezt a játékot ■ kell bemutatnom, már két része is megjelent PS-re. Három szörn-
nyel kell lerombolnunk városokat.

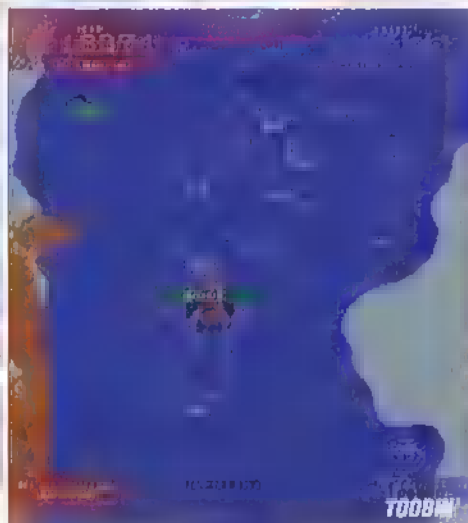
SUPER SPRINT (1986)

Isteni kis felülnézetes, körpályás autóverseny, 8 különböző pá-
lyával, 4 versenyzővel. Ebben lehet aztán igazán csúsztatni!

ÉRTÉKE- LÉS

A KONAMI AR-
CADE CLAS-
SICS játécai

igazán az első vonalból származnak, így egy kis-
sé már megkopott a fényük. Hiába, már több, mint
15 év eltelt azóta! Talán azokon kívül, akik a hú-
szasokat meg tízeseket beléjük szórták már senki-
nek sem fognak örömet okozni. Grafikájuk totál
egyszerű, zenéjük a nullával egyenlő prünyögés.
A hangulatuk viszont veszett jó! Mindenesetre én
remélem, hogy ■ mostani fiatal generáció is kipró-
bálja őket, hogy egy kis izelítőt kapjanak abból,
mivel ■ játszottunk mi annak idején. Habár, ■
Scramble még mindig elég húzós játék...



Az ARCADE PARTY PAK játécai nem annyira ré-
giek (de nem is annyira jók), így a szilikongyere-
kek is el tudnak szórakozni velük. Még a grafikájuk
is elmegy – ahhoz képest, hogy már ezek is leg-
alább 10 évesek. A hangok nagyon betárolnak, sőt
néhány játék zenéje is igen baba...

Martin



ARCADE PARTY PAK

MIDWAY / ATARI

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATÓSÁG
ZENEBONA
HANGULAT

12 JÁTÉKOS
1 MEMÓRIABLOKK
ARCADE RÁNYÍTÓ
✓ VAN ITT NÉHÁNY TUTI KIS
JÁTÉK
■ AZÉRT NEM EZEK VOLTAK AZ
ÁLTALÁNOS JÁTÉKOK

56%

ARCADE PARTY PAK

(és legrégebbi) játékait egy le-
mezen, és bátran állíthatom,
hogy ez a gyűjtemény nem
csak a nosztalgizálni vágyók-
nak fog örömet okozni (baba
kis intró is készült a játékok-
hoz). Természetesen minden
játékban van kétjátékos mód.
Minden játék teljesen eredeti
formában került rá a CD-re.

SCRAMBLE (1981)

Minden oldalról scrollozó lö-
völdözős játék őse. Egy kis ra-
kétát kell irányítani, mellyel löni
és bombázni tudunk. Figyelni kell az
üzemanyagra, mert ha lefogy, lezuha-
nunk. A bombák ledobásával taktikázni
kell, hogy jó helyre essenek. Egy kör hat vál-
tozatos pályarészből áll. Bonusz élet pontszám
után, katonás zene, mega kihívás, még a legjobb-
báknak is!

SUPER COBRA (1981)

Teljesen a Scramble alapjaira épülő játék. Itt egy
helikopterrel megyünk, és immáron mozgó tankok
is lesznek az ellenfeleink között. Valamivel nehe-
zebb, mint a Scramble.

pálya is, ami az arcade játékok sajátossága.

GYRUSS (1983)

Az első "körbescrollozó". Egy űrhajót tudunk kör-
be-körbe irányítani a képernyőn, mellyel le kell lö-
nünk a hullámokban, belülről-kifelé támadó idege-
neket. Akkoriban nagyon egyedi játék – és ötlet-
volt.

YIE AR KUNG FU (1985)

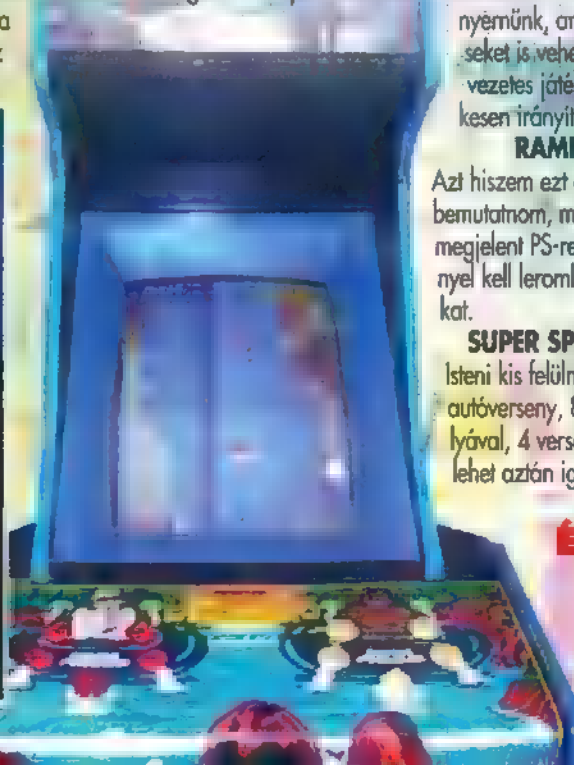
A 2D-s verekedős játékok őse. Üni és rugni tu-
dunk, de az iránygombok kombinálásával akár 8
féle speciális mozdulatot is elő lehet csinálni.

TIME PILOT (1982)

Ez volt a lövöldözős játékok netovábbja, hiszen a
képernyőn tetszés szerinti irányba lehet repkedni és
farogni! Már majdnem 3D! Különböző idősíkokon
és korokban kell korabeli repülőket lődni, ejtőer-
nyősöket megmenteni.

ROC'N ROPE (1983)

Mászkalós-ügyességi platformjáték, nem is az
egyszerű fajtából! Egy átlósan kilóhető kötél segit-
ségével fel kell jutni a pálya
tetejére egy madárhoz. Az



E ■ hónap bő termést hozott az RPG játékok terén, elég, ha csak végignézzük mostani számunkat, több kiemelkedő darabbal találkozhattok. Több más eddig ismeretlen cím mellett megérkezett végre ■ Final Fantasy Anthology, mely óriási örömet okoz Martinnak és nekem is – főleg az FFVI, ami a Martin kedvenc játéka. Ráadásul megkaptam végre – igaz még csak a japán NTSC verzióban – ■ Legend of the Dragoon-t, melynek láttán úgy éreztem remeg a trónja ■ FFVIII-nak! Na, de kanyarodjunk vissza mostani témánkhöz a Jade Cocoon-hoz. Már hónapokkal ezelőtt kaptam belőle egy demót, amin már látszott, hogy ez egy nem mindennapi játék lesz. A Jade Cocoon alapkonceptje nagyon egyszerű és az akció RPG-k között elég szokatlan, ám ötletes, ugyanis harc közben szörnyekké változhatunk át és velük harcolhatunk.

ALAPOK

A játék története elég összetett, úgyhogy ebbe nem is mélyednék bele részletesen. A lényeg, hogy egy kis erdei faluban (Syrus) járunk. A falu az erdő legmélyén található. Az itt élők minden alakommal – amikor valamilyen baj van – választanak maguk között egy úgynevezett cocoon mestert, akit speciális képességekkel ruháznak fel. A játék főszerep-



lője Levant, aki egy nagy cocoon mesternek Riketz-nek a fia. Syrus már évek óta békében él, ám hamarosan szörnyek szállják meg az egész erdőt. Mivel Riketz egyik kalandja során eltűnt, ezért a falubeliek Levantot választják meg cocoon mesterré. A falu mellett találunk négy teleport kaput,

amin át ■ erdő különféle részeibe juthatunk el, majd ott meg kell találnunk a következő kapu kulcsát. Ezt addig kell folytatni, amíg ■ összes erdőrészt át nem vizsgáltuk és mindegyikben meg nem találtuk a továbbjutáshoz kellő tárgyat. Mindegyik helyen lesznek speciális feladatok is, amelyeket meg kell oldani a továbbjutáshoz, ám ezekről kicsit később. Levant mellett még egy másik cocoon mester is választanak, Mahbu-t, aki ■ legfőbb segítőnk lesz a játék során. Ráadásul Levantot fura állatok gyötrik, melyben egy ember óriási sárkánnyá változik át és megöli őt – vajon ennek mi lehet a jelentősége?

HARC

Természetesen a harc nagyon fontos szerepet tölt be a játékban. A játék elején megkapjuk a "Flute of Capture" nevű furu-

lyát, amivel a szörnyeket kaphatjuk el. Ezenkívül kapunk még egy "Hunter's Earring" nevű cuccot, amivel az erdő bármely részéből visszateleportálhatunk ■ faluba, ez sokszor nagyon fontos lesz. Ezt a felszerelést a menüben (Kör) a Valuables pont alatt nézhetjük meg, és itt használhatjuk őket. Találunk majd kőtáblákat is hasznos információkkal, melyeket szintén itt tanulmányozhatunk.

Az erdők tele vannak szörnyekkel, melyek ott fognak mászkálni körülöttnünk, tehát nem véletlenül támadnak meg minket, mint ■ általában lenni szokott. A feladat, hogy mindenkivel küzdjünk meg. Harcban a következők állnak a rendelkezésünkre: az Attack és Defend pontokat gondolkodni nem kell túrangoznom, sokkal érdekesebb a Capture pont. Ezzel ugyanis a szörnyeket kaphatjuk el. Szörnyet csak úgy tudunk elfogni, ha már pirosban van az energiája, ehhez

néhányat rá kell ütni. Arra kell ilyenkor vigyázni, nehogy megöljük szerencsétlenül. Az elfogott szörnyek talonba kerülnek, ahhoz, hogy átváltozzunk a csapdába ejtett szörnyé még tenni kell egy-két dolgot (lásd lentebb). Ha már van rendes szörnyünk, amivé át tudunk változni a Summon

paranccsal megtehetjük azt. Összesen három szörnyünk lehet, melyeknek az alakját fel lehet felvenni. Szörny formában a Special-lal extra támadásokkal vágathatunk oda az ellenfeleknek, míg a Magic-kel varázsolhatunk. Ha már fogy az energiánk vagy rossz alakot öltöttünk fel, a Switch-el újra átváltozhatunk. Levant-nál találunk még két lehetőséget: a Use-t, amivel gyógyító cuccainkat használhatjuk, ez azért fontos mert harcban csak Levanttal lehet

tapasztalati pont mennyiségét láthatjuk. Szintén ezek alatt van a HP és a Mana (varázslatokhoz kell) mennyisége is. Középen találjuk a támadási és védekezési készséget (Attack és Defense), a varázslati támadó és védő tulajdonság értékét (Magic A. és Magic D.) valamint a gyorsaságát is (Speed). A jobb oldali áttanulmányozhatjuk, hogy az adott szörny melyik tulajdonsá-

gyógyítani a szörnyeket. A Retreat-tal menekülni lehet, de nem érdemes. Győzelem után természetesen tapasztalati (EXP) pontot kapunk. Levant ■ elfogott szörnyekért, míg a szörnyek ■ kinyírt ellenfelekért kapnak pontokat. Levantnál fejlesztenünk kell a úgynevezett "Elfogási szintet" (Capture Level), nála tehát nincs a megszokott karakter fejlődés. Pozitív dolog, hogy harcok végeztével mindig visszakapunk egy kevés HP-t és Manát, így némiképp takarékoskodhatunk a gyógyításainkkal.

SYRUS LAKÓI

Nagyon fontos, hogy állandó kapcsolatot tartsunk fel a falu lakóival. Az első és legfontosabb Garami háza lesz, ahol Mahbu-t találjuk. Ő a legfontosabb, ugyanis nála lehet ■ elfogott szörnyeket használatba helyezni. Beszéljünk tehát vele és a válasszuk a "Perform Nagi Magic" pontot. Rögtön egy menübe kerülünk, ahol több fontos dolgot tehetünk. A legfontosabb, hogy a talonba helyezett szörnyeket az Equip-pal használatba helyezhetjük, és ezután átváltozhatunk azzá. Tanulmányozzuk át mindegyik fenevadnak a tulajdonságát, és ha jók az adatok tegyük használatba. A bal felső sarokban a szörny nevét, alatta a szintjét, ez alatt pedig a szintlépéshez szükséges

ga jó és miben erős és gyenge – például ha erős, a piros pont ■ ATK-nál lesz, ha gyors, akkor ■ SPD-nél stb. Mint említettem három szörnyet lehet felhelyezni.

A Spin pont igen érdekes, ezzel ugyanis gubóvá lehet átalakítani elfogott szörnyeket, ezeket a gubókat aztán el lehet adni a város boltjában. Ez az egyetlen igazán jó pénzszerző-



si lehetőségünk a játékban, ezért is érdemes ■ lehető legtöbb szörnyet elfogni. Először válasszuk ki, melyik szörnyet akarjuk átalakítani, aztán ha kiválasztottuk őket nyomjunk Kör-t.

Találunk még Mahbu-nál egy nagyon fontos menüpontot, a Merge opciót. Ez nagyon fontos, mivel ennek segítségével egyesíthetjük a szörnyeinket, jobb és erősebb vadakat kaphatunk. Válasszuk ki, melyik két szörnyet akarjuk egyesíteni, majd nézzük meg, hogy a mixelés után

városi boltba. Itt el lehet adni őket. Ezen kívül Karlónál vehetünk szörnyeinket és magunkat is begyógyító felszereléseket. A Mugwort nevű növényvel Levantot gyógyíthatjuk meg, míg a különböző likőröket (pld. Shab Liquor) a szörnyeket regenerálhatjuk. Mindig vegyünk belőle. Egyébként Mahbu-nál egyből begyógyíthatunk minden szörnyet és magunkat is. Persze találunk még sokféle dolgot, amivel gyógyíthatunk és leszedhetjük a különféle káros tulajdonságokat. A menüben a Use ponttal használhatjuk őket.

cuccokat. A nyakláncok, melyeket az Other pontnál lehet megvenni különböző káros tulajdonságok ellen védenek. Ha egy erdőben valamelyiket használják ■ szörnyek (pld. mérgezés), akkor védjük be magunkat mérgezés ellen. A megvett felszereléseket a menüben az Equip-nál lehet felhelyezni. Sűrűn látogassuk a kovácsot, hátha árul valamilyen új cuccot.

A faluban persze még számtalan helyre ellátogathatunk, ám ezeken már inkább csak kérdezősködhetünk és információkat gyűjthetünk a szereplőkről.

A Jade Cocoon – annak ellenére, hogy kissé elvont története van – egy elég jó játék. Csúpan az a hibája, hogy bárki egy hétvége alatt végigjátszhatja, ugyanis a progi elég könnyű és rövid is. Szerintem inkább azoknak készült, akik még csak most ismerkednek a szerepjátékokkal. Viszont ami profi módon meg van csinálva, az a grafika. A helyszínek gyönyörűek, nagyon jól kidolgozottak, talán még a Final Fantasy VIII-nál is szebbek. A szereplők is egész jól mutatnak, ■ szög-

ÖRÖM A SZEMNEK!
AJÁNDÉK AZ RPG-SEKNEK!

JADE COCOON

Story of the Tamamayu

milyen eredménye lesz ■ dolognak. Ha tetszik, akkor végezzük el az egyesítést. Nagyon fontos, hogy mindig az erősebb szörnyet egyesítsük a gyengébbel, ■ pedig fordítva, mert akkor nem erősebb fejlődik, hanem ■ gyengébb. Összességében rosszabbul járunk, mert ■ újonnan született szörny nem lesz olyan erős, mintha fordítva egyesítettük volna őket. Azonban vigyázzunk, mert nem mindig van ez így! Mindig mentsetek tehát állást, amikor szörnyeket kereszteztek egymással, mivel soha nem lehet tudni, hogy milyen fog születni a keresztezés eredményeképpen. Még egy lehetőség maradt a View, amivel átnevezhetjük a szörnyeinket, amúgy a Körrel meg is nézhetjük őket.

Ha pénzt akarunk szerezni és vannak gu-bóink menjünk a "Town Shop"-ba, azaz a

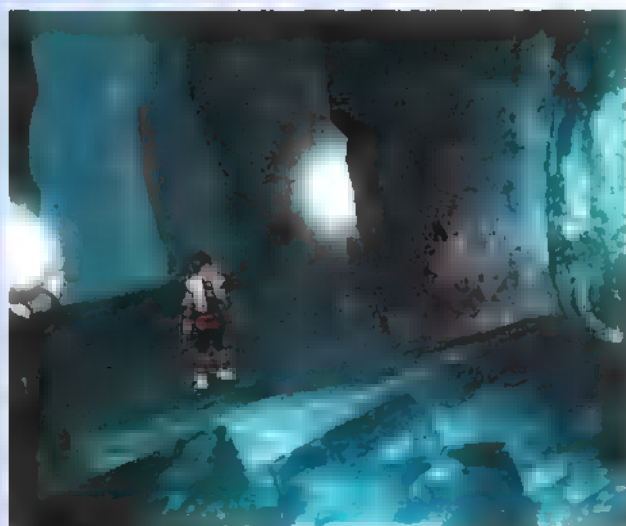
Természetesen fegyvert is lehet venni, meg találhatunk is az erdőkben. Harcban fontos milyen a támadóerőnk, de azt is tartsuk szem előtt, hogy azal nem fejlődünk, ha Levant-tal kinírunk valakit – tehát csak legyengítésre támadjunk.

Persze ez ■ vonatkozik a főellenségekre. Tehát, ha fegyvert akarunk szerezni, menjünk a kovácshoz (Blacksmith). Nála vehetünk és eladhatunk fegyvert (Weapon), ruhát (Armor) és egyéb kiegészítőket (Other). Mindig gyűjtünk össze annyi pénzt, hogy megvegyük az új

TÁMADÓERŐNK

Minden harcot vívunk meg a játék során és igyekezzünk annyi szörnyet elkapni, amennyit csak lehet. Persze ne feledjük, hogy összesen 24 darab szörny lehet talonba téve, többet nem lehet elkapni.

Ezért ha megtelt a készlet teleportáljunk vissza a faluba egy kis üritésre. Mindegyik erdőben találunk kisebb teleportokat, melyekhez meg kell találni a kulcsokat, ezután használhatjuk őket. Érdekes módon csak azután használhatjuk ezeket, amikor már semmi értelme. Vizsgáljuk át az összes erdőt, amibe csak eljuthatunk, mivel sok elágazás lehet benne. Általában csak ■ megfelelő ajtót vagy hozzá a kulcsot kell megtalálni, tehát ■ továbbjutás egyáltalán nem nehéz. Később már tárgyak is kellenek a továbblépéshez, ezeket meg kell találni. Körültekintően járjuk be az erdőket, akkor nem lehet gond a továbbjutásban.



tesek, és az animációjukkal is elégedett voltam. Az erdők szép nagyok, főleg a játék vége felé – az eleje inkább csak gyakorlás. Ha belejövünk ■ játékba könnyen végig lehet rajta menni. A zenék a szokásos RPG jellegűek. Ötletes játék tehát ez a Jade Cocoon, igaz lehetne hosszabb is. Most olvastam valahol, hogy PlayStation 2-re már készül a második rész, tehát ez biztatóan hangzik.

Veres Miki

JADE COCOON

CRAVE / GENKI

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONNA
HANGULAT

1 JÁTEKOS
1 KÖRÖZÖZŐ
1 KÖRÖZÖZŐ

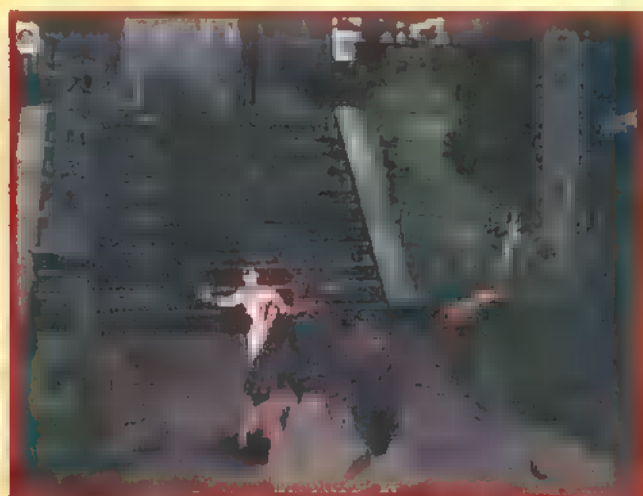
✓ JÁTÉKOS ÉS KÖRÖZÖZŐ
x TUL KÖRÖZÖZŐ

82%

A Konami legújabb játéka az ősi tradicionális Japánba kalauzol el minket, amolyan Resident Evil-ös stílusban. Ez elég merész húzás ■ cég részéről, mert talán a Resident volt az egyetlen olyan játék, amit úgy istenigazából nem mert senki sem lemásolni (mostanában ugyan volt néhány NTSC anyag). Jó-jó, volt néhány próbálkozás, amiben ugyanígy előre letárolt helyszíneken mászkálhattunk poligonokból felépült szereplőkkel (mint pl. a MIB), de mindegyiket sikerült valahol elrontani. De már most az elején elmondom, hogy a Konami-nak nincs miért szégyenkeznie, mert egy nagyon erős, hangulatos, egyedi játékot hoztak össze figyelve ■ én aztán tényleg nem ■ om arányol-keleten játékozó, hagyományörző japán játékokat (mint pl.: a Tenchu), de a ■ Blade-ban és a Shaolin Style-ban is kellemesen csatlódnom kellett.

KEZELÉS MEG A TÖBBI

A nyelvválasztás után jön egy rövidebb intro, amiben szinte az összes föllességgel



megismerkedhetünk. Mielőtt nekikezdenénk a játéknak, elnézhetünk az options menüpontba is, ahol néhány alapdologon kívül (hangok, zenék, hangeffektusok) állíthatunk a vér színén, és az irányításon. Ha már nem először feszülünk neki a játéknak, a Load opcióval tölthetjük be az állásunkat. Egyébként játék közben a pályákon elszórtan elhelyezkedő virágoknál tudunk majd menteni, egyszerűen hozzájuk érünk és nyomunk egy Négyzetet. Ha már erről ■ titokról fellebbenttem a fátylat beszéljünk egy kicsit ■ játék irányításáról. Lehet játszani sima joy-jal és analóggal is, utóbbi esetben stick nyomásának erőségétől függően fog sétálni vagy futni az emberünk. Ha mezei irányítóval játszunk futni az L1+irányokkal tudunk. A Háromszöggel tudjuk elővenni ■ fegyverünket, a Négyzettel vizsgálódhatunk, tárgyakat vehetünk fel, illetve ha ■ kezünkben van a kard ezzel ■ gombbal kaszabolhatunk is. Az X-et fogjátok a legkevésbé használni, ugyanis ■ ugrás gombja, de a játékban szinte sehol sem lehet hasznát venni. Ami viszont nagyon fontos, az az R1, ezzel tudunk védekezni. Ezt ■ harcok közben állandóan tartjuk lenyomva, és ha lehet mindig védekezésből támadjunk. A Körrel tudjuk elhasználni az éppen kiválasztott gyógy-csodunkat (jobb alsó sarokban látható, hogy mi van nálunk). A tárgyak között az L2-vel tudunk válogatni. A legfontosabb viszont, hogy az irányok gyors kétszeri megnyomására ■ emberünk szökell egyet, ezzel kitérhetünk a legtöbb ütés elől. A Select-tel amúgy el lehet nyomni a sok dumálós részt, ha valakit nem érdekel ■ történet. A bal felső sarokban van egy vastag zöld csík, ■ jelképezi az élet-erőnket. Alatta szintén van egy csík, ami öt részre van felosztva. Az első négy rövidebb beosztás amolyan Mp-nek felel meg, ahogy haladunk előre és harcolgatunk, úgy fog fel-töltődni kék energiával. Az utolsó hosszú



meg leginkább egy limithez hasonlítható, azzal arányban fog növekedni, ahány embert a másvilágra küldtünk. Amikor betelik, mindig megtanulunk egy új speciális támadást. Ez kezdetben még gyorsan fog menni, a vége felé pedig iszonyatosan lassan. A már megtanult támadások listáját a start menüben tudjuk megnézni. Elöl-

gyógynövényeket, de a későbbiekben ■ kulcsokat is ezzel kell majd használni. Az Equip-pel ■ fegyverek közül szelektálhatunk, amelyik felett egy kis E betű olvasható, az van éppen használatban. A játék során lehetőségünk lesz majd egy rakat fegyver megszerzésére, ezeket gondosan tanulmányozzuk át és mindig ■ helyzetnek megfelelővel gyilko-

lássunk. A Map a térkép. ■ jobban volt megcsinálva ■ japán NTSC verzióban, abban ugyanis ha egy új helyszínrre érkeztünk (minden képernyő jelölve volt szürkével) ■ ahol már voltunk ■ átváltott fehérre, az európaiban viszont csak azt rajzolja ki a térkép, ahol már jártunk. Ezért nagyobb az esélye annak, hogy kihagyunk

ami totál haszontalan, mert mire megcsinálja, már kétszer rántunk veret, de van, amelyik használható – ki kell tapasztalni. Nem is akarom tovább húzni az időt, mert így sem fog kiférni erre ■ két oldalra a leírás, ezért most gyorsan értékeljük.

93%-OT KÖNYVEDEN...

A renderelt hátterekkel nincs gond, gyönyörűek. ■ esések és nagyon való-szerűek, mindig visszaadják a helyszín atmoszféráját. A szereplők jó sok poligonból vannak felépítve, ezért aztán jól ■ néznek ki. Akár-csak a Shaolin-ban éb-ben ■ játékban is re- ■ szabott zenéket ■ k. A választi: ható két szereplő mi-att két ■ önbozó szemszögből mehe-tünk végig a szo-rin, ez mindenki-

vashatjuk ■ nevét, hogy mennyi MP-t használ el (hány kék csíkot), és hogy milyen gombkombinációval tudjuk előhozni. Amúgy itt tájékozódhatunk ■ karakterünk állapota felől is. Van még egy menü, ezt pedig a Select-tel tudjuk előhozni. Az Items-nél nézheljük meg, hogy milyen tárgyak és fegyverek vannak nálunk. A Check-kel a kiválasztott dolagról kaphatunk bővebb in- ■ t. A Use-zal használhatjuk el a

valamit. Az options-ben ugyanazokon a beállításokon változtathatunk, mint a főmenüben. Sajnos az európai verzió kicsit lassabb, mint a japán, ezért az elején nehézkesnek fog tűnni ■ harc – de ■ talán csak annak fog feltűnni, aki játszott már mindkét verzióval. Egészen sokféle mozgást lehet előcsalni az emberünkől a Négyzet+irány segítségével. Ezek közül van olyan,

ronin blade

A SZAMURÁJLELKE





lünk tartson. Innentől kezdve jönni fog utánunk, a jobb felső sarokban láthatjuk az energiáját. Vigyázzunk rá, mert ha megölik egyből Game Over. (Amúgy a kis parasztkok előszeretettel támadgatják.) A templomban fogunk először találkozni ninjákkal is. Vigyázni kell velük, mert állandóan szaltóztatnak és néha még késekkel is dobálóz-

Rövid beszélgetés után gyakorolhatunk is vele egy kicsit (befejezni a Select-tel tudjuk). Utána ismét egy rövidebb dumálás rész következik (itt találkozunk először [szöveg], valamilyen különös oknál fogva [szöveg] minket beszélni, hogy megfogassuk a templomot. Nosza, több sem kell nekünk, első utunk oda vezessen, ehhez azonban [szöveg] kell haladnunk a falu után, ahogy a házat, induljunk arra, [szöveg] és ütköztetjük le mindenkit. Valaki tényleg nem akarja, hogy elérjük a célunkat, mert még két katonát is ránk küldenek. Mindegy, gyilkoljuk le őket is, ezek után furcsa dolognak lehetünk szemtanúi. Az egyik holtest felkel és kirókázik magából valami szörnyfelét. Elmélkedésre viszont nincs időnk, mert pár méterre tőlünk egy öregembert molesztál két rizsszalma-kalapos tag. Siessünk a segítségére. Azonban úgy néz ki az öreg sorsa már előre meg volt írva, mert épp hogy elkezd hálálkodni nekünk, amikor valaki hátba szúrja. Küzdjünk meg a gyilkosával is. Folyamatosan védekezve nem lesz gond, amikor pedig a speciális támadását csinálja, mindig térjünk ki előle, így szinte sohasem fog eltalálni. Legyőzése után elvehetjük a kardját, és [szöveg] öregemberrel is beszélhetünk még egy kicsit. Ő ad nekünk egy halott bogarot és arra kér, jutassuk el a kollégájához. Vajon ez mit jelenthet?

nek. Járjuk be a területet és szedjünk fel minden cuccot, ha mindenhol voltunk két kulcsot is találni fogunk. Az egyik helyiségben pedig gyomorforgató látvány fogad minket: egy nagy rakás hulla. A térkép szerint felfelé haladjunk, rövidesen egy lépcsőhöz érünk, aminek a tetején egy zárt ajtó van. Ezt bájos kísérőnk ki is nyitja nekünk, [szöveg] ekkor valami elrabolja. Gyerünk hát utána! Némi harc után elérkezünk egy mentési ponthoz, ahol mentsünk is, mert az első igazi főellenséggel fogunk közvetlenül utána összefutni. Elvileg ő volt régen a temető [szöveg] inkább Góliáthoz hasonlít. [szöveg] hogy minket is elhelyezhessen egy [szöveg] sírja [szöveg] ben.

A HÉT SZAMURÁJ (HELYETT EGY)

Alig tértünk vissza a szülőfalunkba, rögtön egy csetepaté kellős közepén találjuk magunkat. Segítsünk a kiscsajnak és vágjunk le néhány rosszfiút. Legnagyobb meglepetésünkre a kis fruska [szöveg] tart igényt a segítségünkre, úgyhogy vegyünk is tőle érzékeny búcsút. Na ezek után lehet szereplőt választani, én természetesen Kotaro mellett törtem lánczást így az ő története következik.

ELSŐ FEJEZET: HAZATÉRÉS

Hősünk hosszú távollét után tér vissza a faluba és meglepődve tapasztalja, hogy igencsak furcsa változások mentek végbe

a település életében. Az utcákon Lord Thojo emberei ténferegnek, de mintha nem lennének maguknál – a máskor törvényt képviselő katonák most kérdezősködés nélkül az életükre törnek. Persze ezt azért ne hagyjuk, kaszaboljuk le őket és haladjunk felfelé néhány képernyőnyit. Az elágazásnál öljük meg a két ellenfelet, majd vegyük fel a három gyógyító növényt (az egyik a kút mellett van, itt található egyébként az első mentési pont is). Menjünk vissza az elágazáshoz, és forduljunk be a szűk sikátorba. Nemsokára egy nagyobb ház bejáratánál találjuk magunkat, tegyük el a kardunkat és menjünk be. Bent találkozni fogunk legjobb gyermekkori barátunkkal Yokinosuke-vel.



Térjünk ki az ütései elől, és amikor löni vagy fingani akar, akkor támadjunk. Amúgy elég könnyű ellenfél. Miután elpatkolt beszélni fogunk Kuzenai-val, aki felhívja a figyelmünket egy földalatti barlang nyílására, ami a temetőben kezdődik. Per [szöveg] utána rögtön őva is int minket attól, hogy lemenjünk, mi meg csak azért is lemegyünk.

CSIPÍ M LEE
(Folytatás a mellékletben)

RONIN BLADE

KONAMI

L Á T V Á N Y O S S Á G
J Á T S Z H A T Ó S Á G
S Z A V A T O S S Á G
Z E N E B O N A
H A N G U L A T

1 J Á T É K O S

1 K E M E N T P O N T

ANALÓG RÁNYÍTÓ (DUAL SHOCK)

✓ KRÁLY HANGULAT

✓ LEBLINGSZÓ

✓ AZ EURÓPAI VERZIÓ NAGYON

LAZÚ KÉNY HANGULAT

✓ KÉNY HANGULAT

✓ KÉNY HANGULAT

✓ KÉNY HANGULAT

✓ KÉNY HANGULAT

✓ KÉNY HANGULAT

✓ KÉNY HANGULAT

✓ KÉNY HANGULAT

✓ KÉNY HANGULAT

✓ KÉNY HANGULAT

92%

「オーバードラッグ」

Forgatkozni és vágyom, hogy nem
 vicc: nagyra tartom amíg én is lehetek y
 elkerülhetjük az első küld
 van pár, ha az első küld
 mondjuk nem állunk neki a csáva
 tásnak.

... az Overb ...
gos játék. Mintha felcsel előde ...
...
... el, s ... egy-egy kőjáték
...
... átadni az

Resident Evil hasonlít Tomb Raider gondolatok sok! Az az a játék, amit mindenki szeret játszani. A Resident Evil 4/R (jelenlegi) A játék a következő témakörök: öltözék, fegyver, bomba, stb.

kor is az
az
egyedek
és az
vannak. A
tör
a diktafonunk

ezzel a tünk állást. Nem ka
vésbé a amit
id csak a
a
ak - álló
csak a
össze. Három irányítási
Acarnon kivi

A



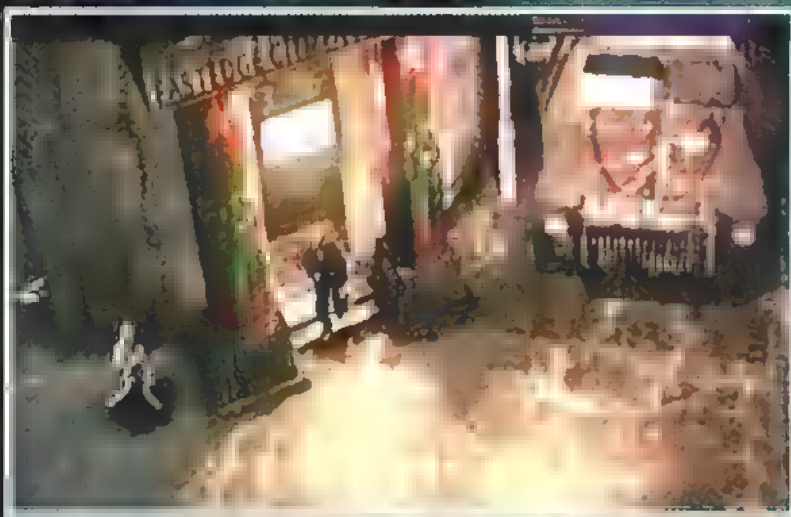
A vízszint emelkedése miatt a vízbe kerülő gyökerek elpusztultak, és megfagyottak, ezért működött a biológiai vízszint is volt. A vízszint emelkedése miatt a vízbe kerülő gyökerek elpusztultak, és megfagyottak, ezért működött a biológiai vízszint is volt.

Az Újvilágban mindenki megkapja az életét.
A történelmet nem lehet visszafordítani,
de a jövőt mindig lehet megváltoztatni.

haszná nincs. Mert sem tud a ... -

lista tartozik mindenkihez. Felveszek

- holott a ...

[illegible]

alkalmazásáról, mint a
a g... kontroll... egy a
tő/... eredeti. A... áció mo...

Amikor... Rától, az...
...szerkezetet...
...valunk...
...használandók... vízes

szé
kell a lakat egy hevíő csak
még a nem tu
dünk magasra a elő a
y
torróságtól
védekezéshez
védőruhákat tel
de annak

és: velük nem
 rülük
 tetszett,
 trük
 Amik
 demas
 áthatunk
 y
 ll: Vár
 ami
 halálozás



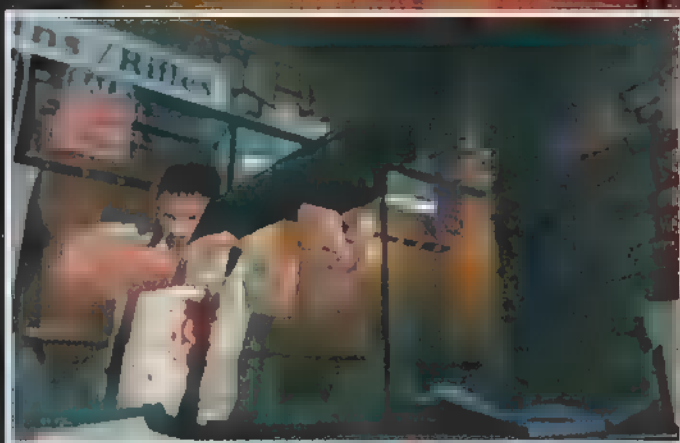
RIVERHILL SOFTWARE

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONAT
HANGULAT

1 JÁTÉKOS
1 MAGYARULAN
ANALÓG RÁNYTÓ
✓ KIS FIVE KARTI ÉS EGY
RESIDENT ÉS. JOL
NYUGVE NYELŐS

58%

nem poligonokból
fel a terep,
előre
háttérken
Az
kák sok
ezért Van hogy ez a
csak
Vol
Az e
képzni,
ma
zített



Az irra de hogy bevallik, még mármint itt a sokat beszélő és csak a fegyvert el során a Start eszéig

mintha akarnánk rakni!
gyereken és őszereken! különböző
egyéb
seket
tunkra történet homa
Sokat
A
van és
A kulcsol

azok akik
A Resident

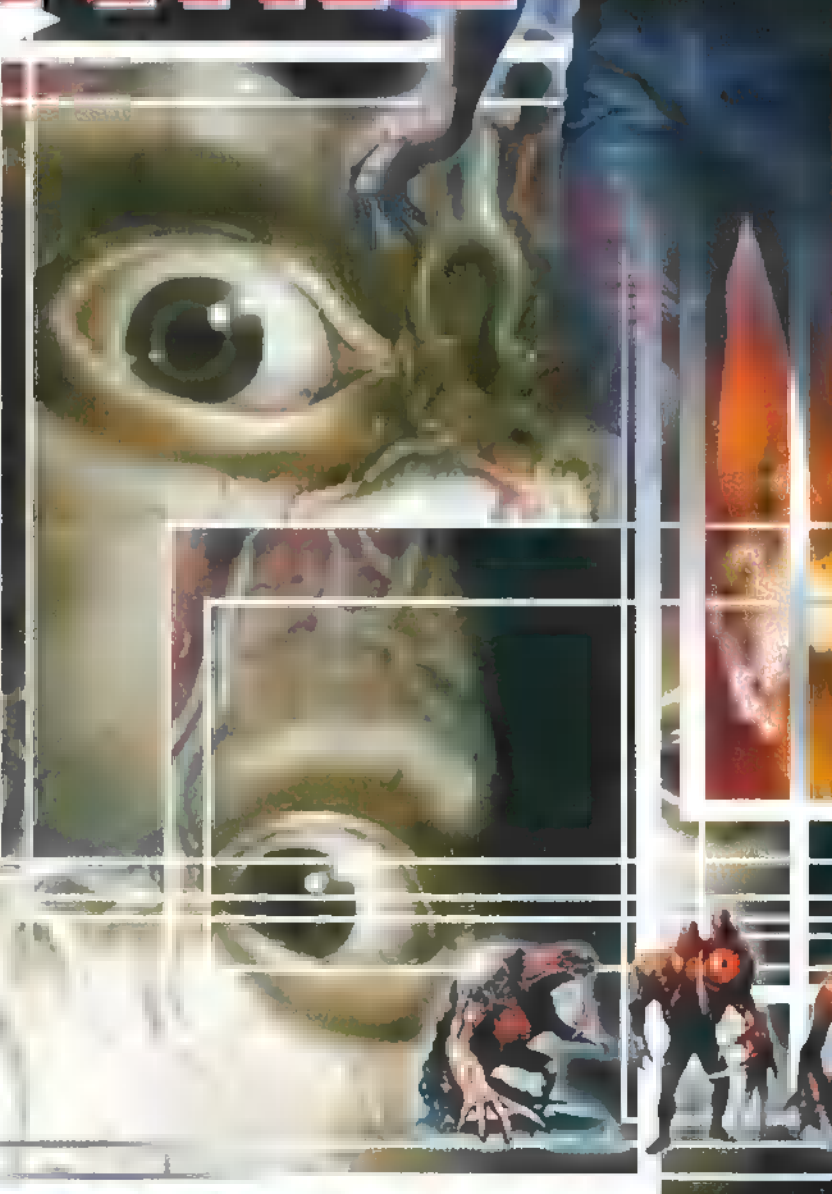
**A RESIDENT EVIL
VILÁGA**

Egyes csapatok már elővették az egyik vagy másik fegyvert, és a másikat is megpróbálták megragadni. Az Equip azonban nem volt hajlandó engedni semmit sem, amit azért említek, hogy lássuk, mire képesek ezek a vererek, ha egy fegyverrel szembe kerülnek velük. Amikor már elő van véve az ablak, akkor lehet, hogy le-

szé
közül
lik az
ság
jából nag
segítségül

no
a kulcsaink
beleil
kerekó

A SZTORI

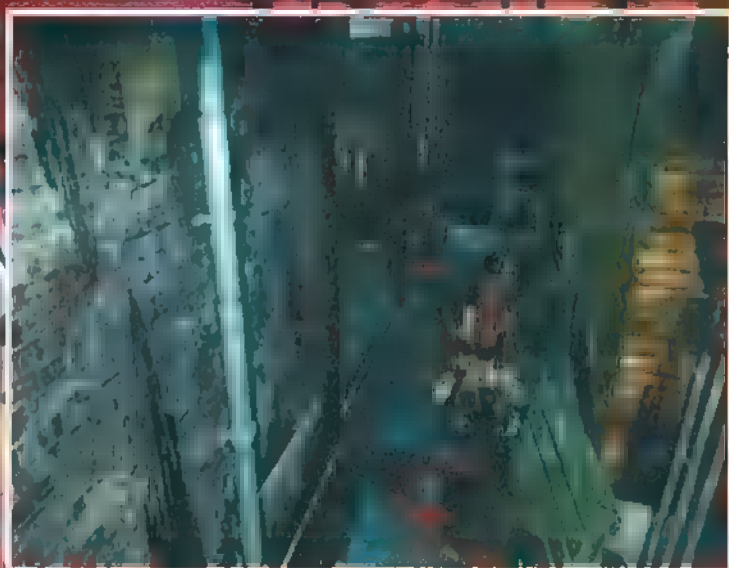
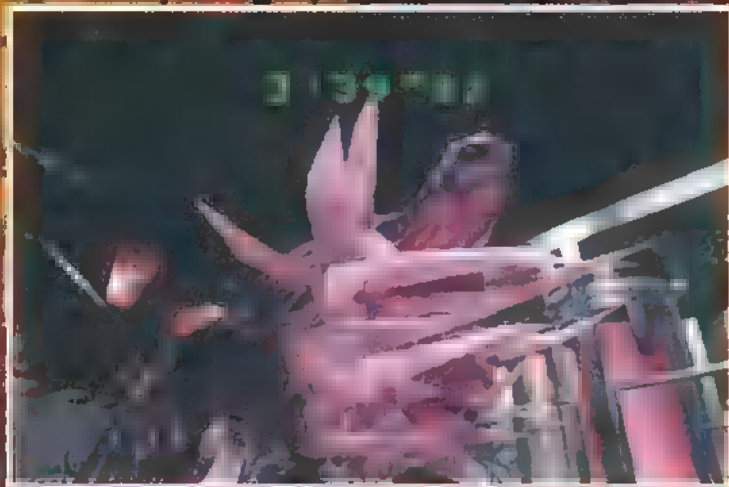


...nincs többé...
...szül...
...külöztetetlen: a...
...az...
...három...
...szintünk...
...ellen...
...a győgyerő...
...nem...
...csak...

zombi... gyorsab...
...váltak fel...
...védelm...
...fart...
...más...
...haszná...
...de a...
...akát...
...meg...
...során természetesen nem...



...Meri...
...a történetesen a...
...előtt...
...süni...
...el...
...a zom...
...hog az...
...a...
...nulla...
...nélkül...
...ki...
...vesszük...
...már csak...
...elég...
...Evi 2...
...arró...



...készítő...
...hogy...
...közönség...
...köz...
...be...
...d...
...össze...
...érdemes...
...g...
...végén az...
...mentések...
...figyelembe véve a...
...eredményünket. Meg az...

...lángol a rendőrs...
...B... szemtanú...
...esetek...
...gya...
...és...
...abb...
...szembenéznünk...
...Aztán...
...történel...
...az...
...össze...
...leg...
...Persze a vérbeli...
...ezen a...
...mentések...
...figyelembe véve a...
...eredményünket. Meg az...

...Rá...
...nem...
...mint 15...
...b...
...benne...
...lgaz, nem...
...viszont...
...A...
...ze...
...betéteken...
...mert...
...azok...
...min...
...den...
...A...
...sajnos...
...vissza...
...mintha a...
...volna a...
...Ab...
...m...
...PC-n...
...2db...
...volt a...
...az egész...

A TELJES TÖRTÉNET

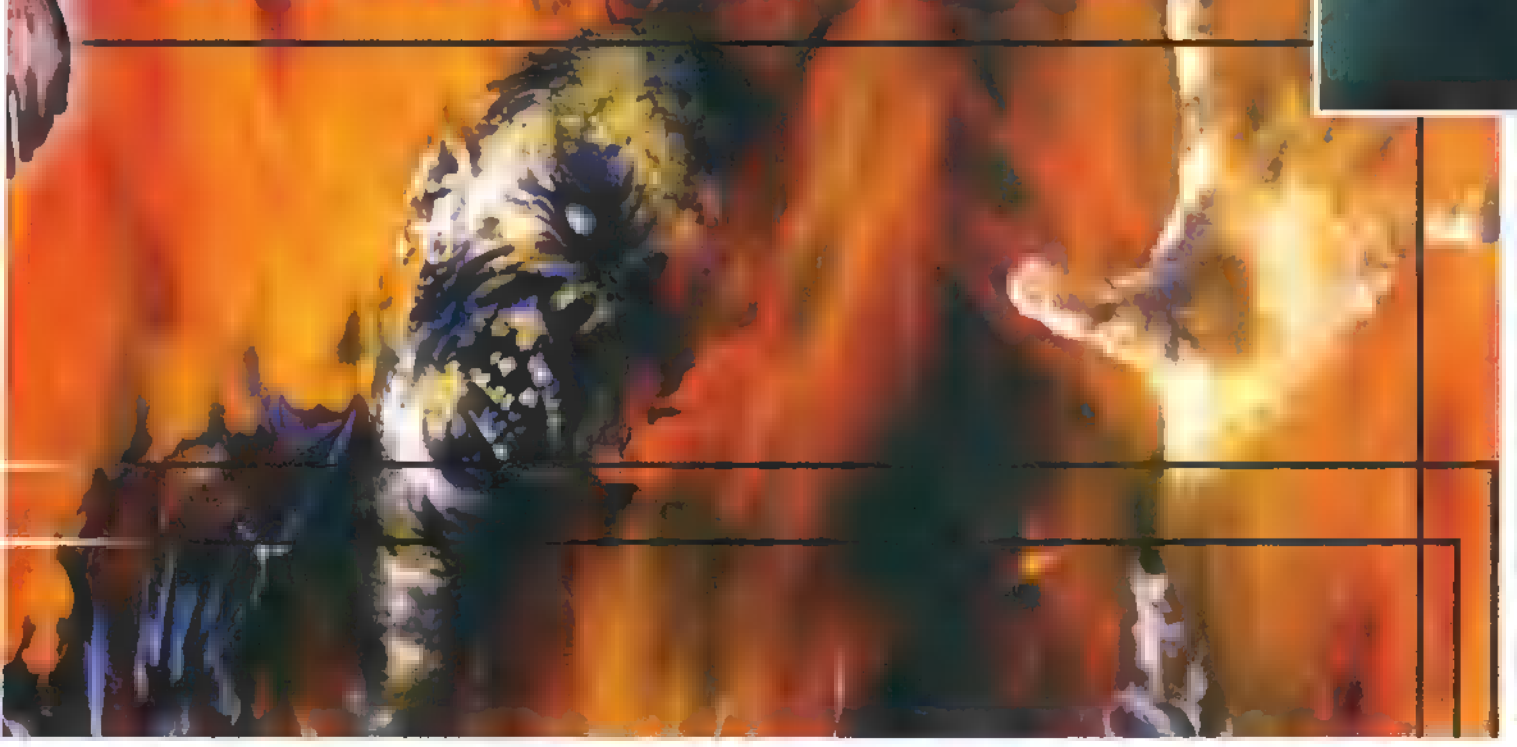
...a törté...
...gyez...
...élako...
...orvos...
...javasol...
...szám...
...Fam...
...a...
...a két...
...szé...

A LEHETET-LENT VITTEK VÉGBE

...nagy...
...m...
...m...
...m...
...m...
...m...
...m...
...m...
...m...
...m...



ŐRÖK A HARC AZ ŐRDÖG ELLEN



...16...
...12Mbit...
...nagy...
...2Mbit...
...is csak...
...lett...
...a játé...
...Nem...
...k más...

RESIDENT EVIL 2

CAPCOM

LÁTVANYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENE BONA
HANGULAT

EXTENSION...
...2...
...KÁRTYÁBA...
...A JÁTEK...
...MI...
...EGY...

98%

...csak egy...
...mint...
...ami azonban a...
...A...
...míg ha...
...míg hősünk...
...időben...
...kihasználva nekünk...
...Az...
...g...
...576...
...konzol...

...repülő, hiszen minden...
...zett "B" küldetése is. Ez az...
...az...
...a meg...
...az...
...vagyis a...
...a...
...Az...
...például...

...filterezés...
...a...
...a...
...a...
...a...
...a...
...a...
...a...
...a...
...a...

ÁLLJ BE KÖZÉNK, ÉS ÁLLAMPOLGÁRSÁGOT KAPSZ

A szövetségnek szüksége van rád! Csillagközi invázió veszélyezteti az emberiség jövőjét! Eljött a harmadik évezred, és vele együtt, amitől mindig is féltünk. A Földet távoli galaxisból érkező hatalmas undorító rovarok támadták meg, amelyek egyetlen célja az emberiség kipusztítása. És ha nem segítesz te is, könnyen megvalósíthatják céljukat!

Akár így is kezdődhetne az ACCLAIM legújabb Nintendo 64-es játéka az ARMORINES: PROJECT S.W.A.R.M. A készítői le sem tagadhatnák, hogy az egész játék a STARSHIP TROOPERS-re épül, ami végül is szerintem nem

replő speciális fegyverei illetve alapfegyverei jönnek be. (Aki mondjuk előnyben részesíti a rakétavetőt, biztos nem fogja a csajszit választani) Ezek után egy gyors eligazításon veszünk részt, és már láthatjuk is, ahogy ledob minket egy csa-

több rovarnak mindig több lövés kell, hogy kife-
küdjön – a játék nagy része abból fog állni, hogy
hátrálva próbálsz meg őket eltráfní, ami mon-
duk egy nyílt terepen még be is jöhet, de egy ala-
gútrendszerben vagy egy szakadék szélén már
kevesebb sikerrel kecsegtet. Visszatérve még az
irányításra ■ D-paden a bal iránnyal lehet le-
csukni a sisakot, ilyenkor az R folyamatos nyom-
va tartása mellett az előre-hátra C-vel lehet
minimálisan zoomolni (akárcsak a Turok
2-ben), a nagy kód miatt azonban
nem fogod sok hasznát venni.
Egyébként ötféle irányi-
tás közül választ-
hatsz, de én
nem

ezt-azt, bizonyos részek pedig mintha csak a
Half Life-ból lennének kioldozva. (Gondolok itt a
tudósokra, akik sokszor segítenek a továbbjutás-
ban, úgyhogy őket jobb, ha életben hagyjuk.)
Egyébként a játékban nincs külön akciógomb, ha
valamit kapcsolni akarsz, akkor Quake-esen neki
kell menni vagy rá kell lépni. A pályák
elég nagyok és élethűek. Viszont a grafi-
kájuk elnagyolt. A kód effektus túl közeli
és azon kívül, hogy ■ texturák folyton át-
lukadnak, állandóan ismétlődnek, és egy
idő után elég unalmas mindig ugyanazo-
kat ■ falakat bámulni. Ami azonban a
legnagyobb baj a grafikával, hogy egy
darab különleges látványelem sincs a já-
tékból. Sehol egy extra fényeffektus,
Egyiptomban még ■ nap sem süt, a víz
pedig kifejezetten béna. Ellenben ■ ze-
nék és a hangok (főleg a bogaraké) na-
gyon jók. A készítőik loptak egy kicsit ■
Goldeneye-ból is, mert itt is be lehet
hozni különböző cheat-eket, ezekhez a
pályákon elrejtett fehér zászlókat kell meg-
találni.

Cooperative: Na, ezt a részt szoktam hiá-
nyolni az ilyen játékokból. Itt ugyanis vállvetve,
egymást fedezve lehet csapatban legyilkolni a
rovarokat. Azonkívül, hogy nem látszódik ■
fegyverünk csöve grafikailag szinte semmi kü-
lönbség sincs az egyjátékos módhoz képest,
mondjuk az telt volna be, ha még azt a gyenge
grafikát is lebutították volna. Mondjuk néha na-
gyon beszaggat, és lelassul. Ja, és ne felejtsetek
egymás sebzését kikapcsolni ■ options-ben.

Multiplayer: Négy különböző deathmatch
mód van a játékban, ebből most csak egyet
emelnék ki, a King of the Hill-t, amiben is a pá-
lya egy részét kell elfoglalnunk és aztán megvé-
denünk ■ többiekétől.

Az értékelés rövid lesz, mert már mindent el-

A BÜDŐSBOGÁR ÍRTÓ BRIGÁD BOSSZÚJA!

pat-
szállító ■
kijelölt terület-
re, ami lehet a világ
bármely része: Szibériá-

tól kezdve

Dél Amerikáig.

Emberünk irányítása

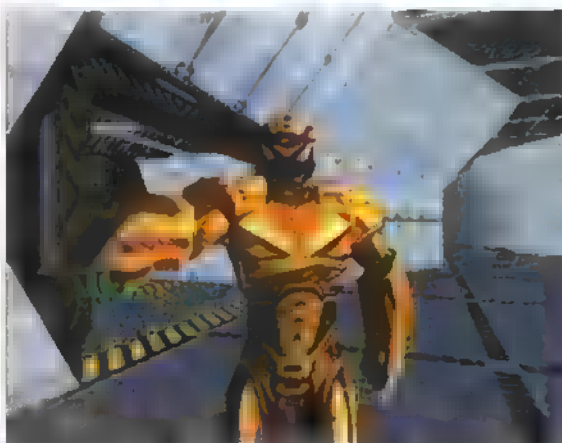
nagyjából megegyezik ■

Turokban megszokott irányítá-
sal, azaz a C gombokkal ha-
ladhatunk és oldalazhatunk, ■
analog stickkel pedig nézelőd-
hetünk. A Z a ravasz, tehát ez-
zel lövöldözhet, mint egy
ármokfutó, az L-lel pedig ■ ma-
gasságkülönbségeket győzhe-
ted le, ez ugyanis az ugrás-
gomb. Egyedül a fegyverváltást
rontották el, de azt nagyon!

Menet közben ugyanis ■ lehet a fegyverek kö-
zött szelektálni, hanem meg kell állni és ■ A
gomb folyamatos nyomva tartása mellett ■ ana-
lóg joy-jal kell keresgél, és ■ is olyan bután
lett megoldva, hogy ha speciális fegyvert akarsz
keresni, akkor felfelé kell nyomogatni a joyt, ha
rakétavetőt, akkor meg balra
stb. Ezzel szórakozni persze ak-
kor a legkirályabb, amikor épp
négy óriásrovar elől menekülsz.
Hogy őszinte legyek ■ fegyve-
rek elég gyengéren sikerültek,
alapban ■ kezünkre szerelt lé-
zerágyút kell használni (vagy a
rakétavetőt) és pályáktól függő-
en lehet majd különböző fegy-
vereket felszedni. Amúgy elég
keves fegyvert lehet felszedni a
játékban, plusz lesz még egy-
két detonátor, meg csalogránát,
ja és Half Life módra lehet majd
szerezni az idegenektől is egy
fegyvert. A legtöbbjük viszont

gyenge egylovétű fegyver, amikkel – főleg ha
nincs bekapcsolva az automata célzás – elég ne-
héz eltalálni a bogarakat. Sokkal jobb lett volna
a futurisztikus lézerfegyverek helyett mondjuk egy
tuningolt RCP, vagy a filmben is látható sorozat-
fegyverek közül valamelyik, azokkal aztán lehet-
ne mészárolni. Így azonban – minekután a leg-

aján-
lom, hogy
az alapon vál-
toztass, mert akkor
fognak ám csak összeke-
veredni a dolgok! Amúgy ma-
gáról az irányításról annyit minden-
képpen el kell még mondani, hogy elég
lassan fordul az emberünk bármely irányba is,
ez már csak azért is gond, mert a bogarak vi-
szont iszonyatosan gyorsak. Ezért nehéz őket
gyorsan becélolni, ráadásul még az a **** cél-
kereszt is takarja a kilátást. Mindenesetre tartsd
mindig ■ bal sarokban lévő radaron ■ szemed,
azon ugyanis minden jól láthatóan fel van tüntet-



ve (ellenfelek, felszedhető cuccok stb.). A Start
menüben a Mission Objectives alatt nézheted
meg, pontosan mi is a feladatod az adott pá-
lyán. Ameddig nincs mindegyik mellett egy zöld
pipa ■ is hagyd el a pályát, mert kezdheted el-
ölről ■ egészet. Ez mondjuk két dolog miatt ne-
héz: az egyik, hogy nem mindig egyértelmű
hogy mit is kell csinálni, a másik meg, hogy nincs
külön kijelölve ■ pályák kijáratát. Velem is több-
ször előfordult, hogy bementem valahova és utá-
na derült ki, hogy az volt a pálya vége. Különbö-
ző felszerelési tárgyakat is lehet elvéve találni a
szinteken, mint például infra szemüveg, adrenalin
stb. Még egyszer mondom, mindig figyelj a ra-
darr! A játék legkidolgozottabb része talán az el-
lenfelek és a mozgásuk. És ettől lesz ■ sok hiba
ellenére mégiscsak élvezetes és hangulatos a já-
té. Mert a rovarok viszont tényleg olyanok, mint
amilyenek filmben voltak, gyorsak, nagyok és
szépen animáltak. Ahogy kiszűrnak, jellegzetes
hangon figyelmeztetik a társaikat, majd egyből
nekünk rontanak. Jönnek mindenhol: falak-
ból, falakról, a föld alól, vannak, amelyek löni is
tudnak, ezeket legjobb messziről valamilyen fe-
dezőből elintézni. Aztán ugye vannak a "király-
nők",ők extra erőset lönek és csak előlől sebez-
hetők. A legtöbb pályán több állomásunk is
lesz, és ezek általában elég változatosak. Van,
ahol civileket vagy katonákat kell megmenteni,
megtisztítani a petéktől a területet, felrobbantani

mondtam fentebb: gyenge grafika, közepes
játszhatóság, de mégis hangulatos, aki szereti ■
stílust, az eljátszogat majd vele. Mindenestre fé-
lekem hogy a Perfect Dark-ig nem fogunk igazán
jó first person shooter-rel játszani. Addig is kato-
na, tegye a dolgát!

CSIPI MLEE



EGY BOGÁR ÉLETE

Single: Ez a sima egyjátékos mód. Kezdetkor
két különböző nemű karakter közül választhatunk
(ha már úgyis egyenjogúság van), ki kell próbál-
ni mindkettőt, aztán majd eldől, kinek melyik sze-

ARMORINES

ACCLAIM

LATVANYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENESÓNA
HANGULA

18 JÁTÉKOS
RUMBLE PAK
BETTER THAN
ANY OTHER
MEMÓRIÁSA
✓ KRÁLY KÉTJÁTÉKOS MÓD
ADRENALINPUMPÁLÓ ELLENFELEK
× IYERHANGI HANGJA, HANG
FESTÉK

78%

576 KONZOL

A világ leghíresebb gilisztája alaposan megvárakoztatta a rajongót. Már több mint négy éve ugyebár, hogy Earthworm Jim a 16 bites konzolok végnapjait bearanyozta. Igaz, nem teljesen tétlenül töltötte az eltelt időt. Menté-gére legyen mondván, hogy néhány rajzfilmben játszott a főszerepet – kár, hogy ezeket mifelénk egyelőre még nemigen lehetett látni. Jim tehát most visszatért, s úgy tűnik kirobbanó formában van. Szabatosabban fogalmazva: 3D-s formában.

Ha valaki esetleg még csak most ismerkedik Jimmel, az először is helyezze magát kényelembe – Earthworm Jim játékokhoz ugyanis általában nyugágy kell. Már csak hősünk testfelépítése is meghökkentő. Akiknek nem volt szerencséjük az első két részhez, nyilván furcsállják, mit keres egy giliszta egy szkafanderben. Nos, valójában ez a varázslatos ruhadarab teszi Jimet szuperhőssé, melynek révén emberi mozgásokra képes, sőt még emberfelettiekre is. Ha kell, üstökön ragadja saját magát, és a testével ostarozza agyon az ellenfeleit. Ha pedig hosszabbat akar ugrani, hát bepörgeti a fejét, és helikopterezve szökken távolabbra.

A SZTORI

Ki hitte volna, hogy egy ilyen agyatlan hősnek van egyáltalán agya. Márpedig van! A helyszín ugyanis ezúttal Jim szürkeállománya, mely épp egy súlyos traumán esett át. Pontosabban szólva ■ trauma esett rá – egy



jól megtermett tehén formájában. Hősünk ettől teljesen begolyózott, s nem találja ■ golyóit. Mert-hogy az agytekevénnyei közt rekedt szuper-egója számára színes üveggolyók jelképezik ■ szétesett tudatát, melyek most szanaszét szóródtak. Ahhoz, hogy Jim összeszedje magát, ezeket a színes üveggolyókat kell összeszednünk...

LELKI JELENSÉGEK VIZSGÁLATA

Jim szuper-énjét irányítva összesen négy idegközpontban kell rendet raknunk, melyek az alábbi dolgokért felelősek: memória, boldogság, félelem, fantázia. A pályatervezők mondhatni spirituális síkra terelték a dolgot. Jim memóriájából például egy gyerekkori emléket húztak elő, mire egy baromfiudvarba kerülünk, ahol a csirkék és az ökrök állnak hadban, akik mellel csak úgy hősünkre is rátámadnak. A boldogság idegközpontban meg konyhafelszerelési cuccok alkotják a díszletet, minthogy Jimnek az a legnagyobb boldogsága, ha egy jót kajálhat. Utána a félelem központban Jim rémálmai elevenednek fel, amolyan horrorfilmes köntösben, míg végül a fantáziája pedig kedvenc western-filmjeinek színhelyeire repíti. Összintén mondom:

remekül ki van találva ez a hülyeség. Az alkotók szabadon válogathattak Jim emlékei között, s így a már jól bevált főgonoszokat alkalmazhatták újra. Jim tudatalattijából olyan jól ismert gazfickók törnek elő, mint ■ gaz Psycrow, vagy Majomfej Professzor.

UTAZÁS JIM KOPONYÁJÁN BELÜL

Jim agytekevénnyei alkotják a játékban ■ összekötő szintet, melyből liftek vezetnek az említett központokhoz. A liftekhez azonban kulcsok kellenek,



TÉRBELI HORGÁSZCSALI = EW JIM

EARTHWORM JIM 3D

MENACE 2 THE GALAXY



hén azonban csak akkor tud ■ kulcsár szerepében tetszelegni, ha kellően belelát Jim elméjébe, magyarul az egyre későbbi ajtók feltáráshoz egyre magasabb IQ szintet kell elérnünk. Az IQ szintünk a megtalált üveggolyók arányában ugrik egyre feljebb – az ebihal szintről indulunk, szóval van hová fejlődni. (Minden pályán 100 üveggolyót szedhetünk össze.) A tőgyeket nehezen megközelíthető vagy többszörösen lezárt helyeken találjuk, avagy elmés feladatok teljesi-

téséért kaphatunk néhányat – merthogy mindenhol van valamilyen speciális küldetés. Például ■ boldogság központ egyik pályáján a burgerzabálók királyát kell kiszabadítanunk, aki valójában maga a Király. Szerencsétlen Elvis ha ezt látja!

Az idegközpontokból általában három ajtó nyílik (a félelem központban öt), melyek közül a legnagyobb mindig a főgonoszhoz visz. A főnökkel való összecsapás sajátos módon történik: egy disznó hátán szörfözve jókora arénában csúszkálhatunk, melyekben újabb

100 üveggolyó található. Igen ám, csak hogy az üveggolyókat ezúttal ■ ellenfelünk is gyűjti! Nem elég tehát keresgélgni, lopni is kell. Célkövető rakéták segítségével



emelkedő alkotás. Nem is érteni, miért halogatták már évek óta a kiadását. Nem sikerült áthozni a korábbi részek rajzfilmes hangulatát 3D-be. (Inkább csak ■ zenék és a hangok nyújtják ugyanazt az atmoszférát.) Pallók, megmászható (esetleg széllehető) ládák, kapcsolókkal nyíló ajtók – semmi extra. A játékmenet első nekifutásra szórakoztató, de úgy tíz perc játék után – amikor is elérünk az első komolyabb ügyességet kívánó pályarészhez – jelentősen ■ kedvünket szegi néhány dolog. Például a kameramozgatás, ami borzalmasan pocsek. Nagyon hülyén mozog az operatőr: mintha lusta lenne követni Jimet, s csak vonszolnánk magunk után. Nem kap

észbe, ha az aktuális nézet tökéletesen használhatatlan, vagy ha történetesen épp "ő" miatta ■ férünk el valahol. Szerencsére mondjuk valamennyire áthidalhatjuk ezt a problémát: folyamatosan nyomva tartva az R-t szigorúan Jim háta mögé parancsolhatjuk a nézetet. Az már más kérdés, hogy még így sem lesz 100%-ig tökéletes az összkép – sokszor ugyanis nem engedélyezi ■ program a kívánt perspektívát, hiába nyomunk bármít.

Az irányíthatatlanság megtapasztalása után a második lesújtó élményünk ■ első meghalásunkhoz kapcsolódik. Azt kell ugyanis látnunk, hogy az aktuális pályán minden addig elvégzett munkánk kárba veszett! Ezzel az erővel az életek számolása teljesen fölösleges, hiszen ugyanaz az effektus, mintha mondjuk állást töltenénk. Végül a főnökknél sem kevés bosszúság ér minket. Tudniillik a párbaj szörnyen igazságtalan. Nem elég, hogy sérülés esetén elejtjük a golyóinkat, de még az energiánk is csökken, míg ■ ellenfelnek ugyanakkor nincs életereje! A ráadás pedig az, amikor olyan "tréfás" jeleneteknek lehetünk tanúi, mint amikor Fatty Roswell csészéje csak úgy eltűnik, és minden átmenet nélkül ott terem a felvehető rakétánál. Én az irányíthatatlan disznó-szörfdeszkával háromszor is nekifutok, hogy egy rakétát fel tudjak venni, ő meg ilyen poénokat csinál...

V.Z.

MILYEN LETT A 3D-S EPIZÓD?

Earthworm Jim 3D-s kalandja tehát elég szórakoztató, ha csak ■ alapszituációt nézzük, még méltó folytatásnak is lehetne nevezni. A régi ellenfelek feltámasztása, a nosztalgizálás szerintem jópofa dolog. Az viszont már zavart, hogy úgy ■ játék egészéről is elmondható, hogy szívesen nyúltak a már bevált sémákhoz. Hogy mást ne mondjak: a kilőtt tehén poénja kacsinat vissza, amikor hűtőszekrényeket indíthatunk útjukra a világrúbe, majd később azok ■ leghülyébb szituációkban potyognak vissza. Kétszer ugyanaz ■ vicc már nem vicc.

Az Earthworm Jim 3D grafikailag sem egy ki-

EARTHWORM JIM 3D

VIRGIN/INTERPLAY

L A T V Á N Y O S S Á G
J Á T S Z H A T Ó S Á G
S Z A V A T O S Á G
Z E N E B O N A
H A N G U L A T

1 J Á T É K O S
M E N T É S , E L E M E S M E M Ó R I Á B A

PO É N O S K Ö R Í T É S S E L A R E G I
I S M E R T F I G U R Á K E L I T V E N E K
F E L Ú J A - B E L E É R T V E A R E G I
E L L E N S É G E K E T I S
X S Z E M E T J Á T É K M E N E T

74%



Szokásomtól eltérően kissé elnéztem a Konzol e havi leadásának dátumát, és az utolsó pillanatban jöttem rá, hogy ha egy nappal több állna rendelkezésemre, akkor sem lennék kész időben. Persze ez így mókásan hangzik, ■ hát az az egyes számú szabály, hogy "A konzol legyen kész időre!". Általában a Bagó Petire kell várni, hogy végre befejezze mega-leírásait, de most nem tudom ráverni a cinket, én csúsztam el.

Nem maradt más választásom, éjt napallá téve gépeltem a karakterek százait, szörföztem az Interneten, hátha végül kész leszek... Be is durrant szépen a binyóm, mire ide értem, és még hátra van ez a temérdek levél.

Szevasz Martin! ■ ülök december 31.-én, fél tízen kettőkor, mindjárt beköszönt az új évezred, én meg marhára unatkozom (a Zeldát is már kétszer végigjátszottam). Így néhány kérdés feltevésével üt-ném el az időt:

1., Lesz akkor DD?
(Mi az hogy. Már van is N64DD. De csak sajnos Japánban. - Bp)

2., Legyen Top 10!
3., A Hybrid azonos a Silent Hillel és mikor jön?
4., Jó ötlet az NTSC-s játékok tesztelése! Csak csináljátok tovább.
5., Nem terveztek 576 Shopot Debrecenbe?
6., Legyen Svábotól! Mindenképp!
7., Megint legyen GBC rovat. Előre is köszil! Cserháti Csongor, Debrecen

1- Én speciel azt ■ tudtam, hogy már van. Még jó, hogy a Péter ilyen jól informált! Ahogy a Nintendót ismerem, nem fog eljutni Európába.

2- Majd lesz. Előbb-utóbb minden lesz, csak ■ kell várni! Na jó, ■ az én PS-ös Top 10-em, külön neked:

- 1 - Final Fantasy ■ NTSC
- 2 - Rescue Shot Bubido NTSC
- 3 - Chase The Express ■ NTSC
- - Konami Arcade Classics NTSC
- 5 - Chaos Break NTSC
- 6 - Biohazard: Gun Survivor ■ NTSC
- 7 - Eagle One Harrier Attack
- 8- Tenchu: Shinobi Hyakusen NTSC
- - Spec Ops: Stealth Patrol
- 10 - Parasite Eve 2 NTSC

3- Nem azonos ■ két játék. ■ Hybrid Heaven csak N64-re létezik, és jelenleg csak ■ verzióban.

4- Csináljuk, egyre többet!
5- ■ Messze van...
6- Lesz. A Bagó és a Csipi már szökére festette a haját, most én jövök, és már említettem ■ dolgot a Mikinek és a Vári gyerekeknek is. Ha ők is megcsinálják, lesz!

7- Kérd meg a Bagó Petit...

Halió 576 Konzol Team! Csumi: Martin, Bagó Peti, Zoli, Csipi M Lee, Miki (bocs, ha kihagytam volna valakit). Először is ■ újság három szóval: Szuper, Király, Remek. Az utóbbi fél évben nagyon jók a leírások (VM kösz, sokat segítettél az FFVII-ben). Az utolsó szám címlapja nagyon dögös volt. Más. Szeretném tudni nektek mi a ked- ■ játékokat. Aprópó, lenne pár kérdésem:

1., Miért nem tetszett a Dino Crisis, szerintem elég jó.
2., Lesz-e új Lara Croft-os poszter?
3., Tényleg ■ PS-re videokártya?
4., Lesz még Resident Evil PS-re?
5., A Spiderman mikor lesz benne az újságban? (Héhhé, csak lassan a testtel. Előbb talán megvárjuk, míg elkészítik ■ programozók. - Bp)
Na, mára ennyi srácok, Bye! Maróti István, Budapest

■ kedvenc játékaimat ■ előző választban megtalálod. ■ többiekéről nem tudok nyilatkozni.

1- Nekem azért nem tetszik, mer baromi unalmas. Szerintem kissé túlerőlteti a Capcom ■ ■ dolgot, és egyre fantáziálanabbak ■ játéka. Láttad már a Resident 3-at? Egy csőd ■ a játék...

2- Most már Larából is ■ volt egy időre. Habár van még egy szexi képem, ■ lehet, hogy beteszem az inséges időkben.

3- Létezik egy olyan kiegészítő PS-höz, amivel le tudsz játszani videó CD-ket (nem DVD-t!). Vagy mire gondoltál?

4- Ja, van már Resident 3 NTSC-s verzióban, de nagyon gyenge (a kezdőfilmet kivéve). Meg van Gun Survivor is. ■ elég jó, saját szemszöges lövöldözős-ka-land játék.

5- Van olyan játék, hogy Spiderman? Vagy a képregényre gondolsz? Ja, most látom, hogy a Bagó már válaszolt...

■ (komat) Mindenkiel! Amiért írok: Mer' már ***** tele van a legnemesebb szervem ezekkel a levelekkel ■ Konzolban. Aki nem anyáz, az halálra dicséri az újságot. Ez már felettébb unalmas bír lenni. Jó, mindenki tudja, hogy király az újság, meg minden, de hát akkor is... Az egész Csevegő kezd hasonlítani egy nagy hirdetésre, kezdem azt hinni, hogy helytöltés céljából tartjátok fenn?! Bár ebbéli hitemből néha ki-kilillenek a frappáns válaszok! Azok tényleg jók. Főleg, amikor Martin póker arccal kinyögte, hogy megette a sütit, meg ■ szaloncukrokat... A gyerek csak jót akart, ő meg a jó ízlés határain belül kifigurázta. Lázadjunk az unalmas dolgok ellen! Változtassatok a levelek témáin! Ti még nem alszotok el ■ saját írományaitok olvasása közben? Vagy lehet, hogy már a változtatás legkisebb formájára ■ képes társadalmunk? Ennyire rossz lenne a helyzet? Ha valaki tudja ■ választ ossza meg velem is. A változások ■ vára maradtam: Kőrösi "Gamer" Bálint, Székesfehérvár

Bálint, csókold meg a bal ... ■ ... orcámat, hát én tényleg megettem azt a sütit, és ráadásul még jó is volt. De most megeszem a te leveledet is, nehogy ezen múljon a boldogság. Khmmmm, de gáz a tinfád íze, te gyerek...

1., Tisztelt 576 Konzol Team! Szerintem én vagyok az első, aki rájött, hogyha 45-ször végigvi- ■ ■ Resident Evil-t, megkapom Forest Gump-at tolokocsiban. Fegyvere: iszonyatosan nagyot tud turhászni, melyben a zombik elhasalnak és beleragadnak. Ekkor Gump megindul ■ tolokocsijával és kipörgő, füstölő kerekkel végigkavar a bandán.

Dögölj meg, épp a 44. végigjátszásnál tartottam, ■ le ■ poént.

2., Kedves 576 Team! Kaptam egy Fifa 2000 játékot, de amikor elindul a progja, a főcím: Gran Turismo, és később kéri a G-Con-omat is. Hozzá tudtok szólni? Egyébként én is egy olyan "macska" vagyok, aki szereti a PSX-et, és még vagyunk egy páran, főleg mióta ■ "Dual Shock" támogatás is. Az M.G.S., elején ■ helikopteres jelenet pl.: osztatlan elismerést aratott a barátaink között. Kellemesen bizsergető, bár lehetne hosszabb is.

Bébi, rossz helyen másoltad a programjaidat. Gyere hozzánk, olcsó árak, fantasztikus kínálat, állandó vibráló hangulat! Copy Martin Kft.

3., Kedves Péter! Neked írok, mert ahányszor a Martinnak címeztem a levelet, egyszer ■ kerültem be ■ Csevegőbe. Bebizonyítottam minden elégedetlenkedőnek, hogy nem ■ mennyiség, hanem a tartalom a lényeg. Pl.: ■ kisöcsém 200 oldalas ki-festőkönyvét 10 perc alatt bármikor kiolvasom! Míg ■ Ti újságotokban betűk is vannak, úgyhogy meg kell várnom valakit a családból, amíg haza-

érkezik este, és lefekvés előtt felolvassa. Reklámok ■ kellene az újságba, igaz hogy nekem ez egy fillérembe ■ kerülne, sőt, talán reklámbevételek-ből olcsóbb, vagy több lehetne az oldalszám, de nehogy már többet kelljen lapozgatnom, még izomláz lenne ■ ujjamban. Különben is, Gabi a fogkrémem, Barbon az arcvizem, WU2 a sampom, Panalta a dezodorom. Hát kell ennél több?

Neked már semmi más nem kell, mint egy "biztonságos érzés", amitől szárnyakat kapsz, vagy egy betétet.

4., Hi Martin! Nem kell CD! Igaz, hogy ez már vagy 1 éve nem téma, meg hogyha meg gebed-nél, akkor sem tudnál összehozni egyet ■ újság-hoz, de lásd be, valamivel csak be kellett nyalnom magam nálad. Az újság csúcs! A design király, eszedbe ne jusson változtatni rajta, ennél jobb már úgysem lehet. Persze, idővel... egy kis oldal-számnövelés talán befér... meg egy kis design csinosítás... és ■ CD-t ■ küldeném vissza, ha lenne hozzá, de ez még ráér.

Van egy Kalácsa CD-m, azt elküldöm.

5., Helló Martin! Egyik ismerősöm mondta, hogy szereted ■ kakasos nyalókát, úgyhogy kapsz tőlem egyet. Ne tud meg mit kellett küzdenem érte! Nálunk már persze nem lehet ilyesmit kapni, úgyhogy meg kellett látogatnom ■ rokonomat faluhelyen. Te tudtad, hogy általában egy baromfiudvarban csak 1 kakas van? Na most képzelj el mit szóltak hozzá a tyúkok, mikor megtudták, hogy a fiújukra pályázom...

(Egy vicc: Miért nincs a tyúkon bugyi? Mert a kakasnak nincsen keze... - Bp)

Kedvelem a pipihúst, úgyhogy jöhet! Ja, hogy egy kappan kakast akarsz küldeni? Nooooo, szigorúan hetero vagyok.

6., Lenne egy találós kérdésem: jár-e ■ Konzol Ausztráliába? A válasz: ja! Tavaly kiküldetésben voltam a Busmanoknál és ott az egész törzs előfi-zető volt! Arról már ■ is beszélve, hogy ■ Al-pesi legelőknél a Milka tehének mellett már ott fi-gyelnek az 576 Konzol tehének is (Afrikában ugyanez van, csak elefántokkal). Ja, igen, és egy dolgot fontosnak tartok megvilágítani: ■ Balogh Nórának a "Barátok Közt"-ből annyi köze van a cigány néphez, mint csigának ■ távolugráshoz. És ne gyere nekem azzal, hogy Jacko nem fehér em-bernek indult! Na, kábé ennyi!

Te buta, az a törzs ■ én eredeti család-dom. Mi ugyanis Busmanok vagyunk. Ezér' hív anyám "picikémnek"...

Ne haragudjatok, hogy csak most írtam, minden ellenkező híresztelés ellenére nem ■ postaköltség ugrott meg, hanem a mindennapi gondjaim, teen-dőim szaporodtak meg egy kicsit a szabadedőm rovására. De lásd kívül van dolgod ezeket, most mind félresöpörtem, elvégre nem hagyhatom, hogy embertársaim, felebarátaim az én magas szintű intelligenciám adta örömeiket ne élvezhessék. És hát legyünk őszinték, az újév, tízed-, század-, és egyben ezredforduló sem kezdődhet tartalmasab-ban, nívósabban, mint az én kis levélkémnel. Szi-asztok. Monori László, Cegléd

Lacus, bevallom, egy kicsit be is pisikél-tem, amikor ■ leveleidet olvastam. Nem volt ciki, áhhhh, dehogy!

Ávé Martin! Azért írok neked, mert hatalmas problémáim vannak. Először is nem tudom, ho-gyan mondjam meg a szüleimnek, azt ■ tény-t, hogy meg fogok bukni 2 tantárgyból (na jó, hogy-juk ■ magánéletemet). Szóval az első komoly problémám (na nem mintha ■ előző ■ lenne komoly) a GT2-vel van. Hogyan lehet elérni a 100%-ot? Az ■ bajom, hogy csak 98,20%-ra tud-tam teljesíteni a dolgot.

(Hehe. Hát igen. Elég sok embert megréftél a Sony. Történt ugyanis, hogy a játék - bármilyen meglepően hangzik - nem volt befejezve! De, mi-vel ott volt ■ bűvös karácsony és nem lehetett meg-engedni, hogy ne kerüljön az amcsik fája alá, ezért, úgy ahogy volt kiadták. Aztán egy hónapra

PARK WARS



rá, a Sony újranyomatta a disc-eket, immár a vég-leges játékkal, s akik megvették ■ eredetit, ingyen kicserélhetik a példányukat a hibátlan verzióra. Ez természetesen csak ■ amerikai NTSC verzióval érvényes, a PAL-nál minden a legnagyobb rend-ben van - Bp)

Ui.: Ja, ilyen apróságot nem is mondok, hogy az újság frenetikusán jó, és még el nem felejttem: a South Park tesztje, leírása valami ***** jó volt. Miközben olvastam, majdnem hanyatt estem ■ röhögéstől. Egyszóval akkora lsten vagy, hogy keretbe kéne foglalni ■ neved, vagy fizetéseme-lést adni. Megelőlegezem a bizalmat, ha csak egy keveset, de akkor ha továbbra is ilyen jó ma-rad ■ újság. Na csá csumi: Haldomer Norbert, Budapest

(Hozzá tartozik, hogy a borítékban, valami ismer-telen ■ pénz volt található... - Bp)

Na, képzelj el mi történt! Megmutattam ■ levelet a főnöknek, ■ adott 100 ■ Forint fizetésemelést! Másnap bejő-



vők, erre az iroda előszobájában megláttam a képeket BEKERETEZVE (jól fésült zselézett haj, okoska tekintet, aranykeret). "Mi jöhet még?" - morfondíroztam, mire olvasom az újságban, hogy egy amerikai gyűjtő 1 millió dollárt adna egy ritka kisméretű orosz pénzdarabért. Tehát Norbikám, köszönök neked mindent, de most le kell mondanom a Konzol főszerkesztői posztjáról, mert vár a Karib tengeri szigetvilág...

Hí Martin, Bagó Peti és 576 konzol stábja! Lehet hogy írok néhány hülyeséget, ugyanis ezt 11-kor írom!

1. Martin:
a, Mi a teljes neved (Gondolom a személyidbe nem csak "Martin" van írva)?
b, Nem szép dolog konzolos lévén Half-Life -ot játszani!:) Egyébként, a linkjeid közé tehetnél egy-két konzolos linket is.

576 KONZOL

c, Egyébként el tudnád küldeni a legutolsó csevegőben lévő képet, de CENZÚRÁZTALANUL?

2. Bagó Peti:

a, Még most is sokan szídnak, mint feltűnésed elején?

(Bár, lehet, hogy rövid kis eszmefuttatásom senkit sem fog érdekelni, én azért elmondanám, hogy miként is működik ez. Most, hogy már jó két éve az 576 Konzolnál dolgozom, kezdem át látni a dolgok lényegét. Azt tudnotok kell, hogy mindig lesz valaki, akinek soha, semmi nem tesz. És az bizony el is fogja küldeni a levelét ide. Az elején még kicsit szívre is vettem a dolgokat és tényleg elgondolkoztam azon, hogy most akkor tényleg jól csinálom-e ezt az egészet, vagy sem. Aztán az idők folyamán beláttam, hogy magamon sokban nem tudok változtatni, így vagy elfogadjátok, amilyen vagyok, vagy nem. Nyilván, ha sokan jelzitek, hogy valakivel probléma van, az valószínűleg nem fog sokáig itt dolgozni. Szerencsére azonban szerettek minket... - Bp)

b, Szerintem a cikkeid nagyon jók, sose volt semmi bajom velük.

c., A KÓD-X jó, csak néha CSAK végigjátszás van benne. Néha ez jó, de csak annak akinek megvan az egyik benne szereplő játék. Szerintem jobb lenne 2 oldal végigjátszás, két oldal kód.

(Na, ez az, amit nem én döntök el. Én csak a kódokat próbálom ki, hogy működjenek. Az, hogy az adott hónapban hány leírás van, mindig attól függ, hogy melyikhez szükséges ilyen - Bp)

3.:Csipi M Lee:

Dűnével kapcsolatban: A filmről nem tudok semmit, de a film egy könyvsorozat első része alapján készült (az az igazság, hogy a könyv sorozatot sem tudom, hol szerezhetné be).

Kéne egy stábfotó, de úgy, hogy a képekből kiderüljön kit ábrázol (Mit szólnátok az igazolványkép + karikatúrához?)

Az újság nagyon jó, a weboldal is nagyon jó.

Mára ennyit, csó: Dávid, E-mail

a - ***** Martin. Nem adhatom meg, a halálnak hiányzik, hogy valami hülye elkezdjen hívogatni, hogy a Final Fantasy 8-ban nem talál egy tüt a szénakazalban.

b - A Half Life az isten! No, meg én is úgy játszom, mint egy isten! A múltkor éppen nyomorba döntöttem 6 csávót. Valahol 67-0 körül volt az eredmény. Mire az egyik megkérdezte, hogy mi vagyok én, egy isten? Kérdezem, miért? Mert hogy engem nem lehet megölni, csak nem cheat-et használok? Mondom neki a multipayer-ben nincs cheat, te marha. Na, miközben ezt a hosszabb mondatot pötyögtem, az egyik rohadék hátba lőtt... Szerinted anyáztam?

c - Most nem akarom...

Csó! Bocs hogy itt állandóan fásasztlak titeket, de sajnos fel kell hívnom a figyelmeteket egy szörnyű megállapításomra: Bagó Peti elrabolták az UFOk! Már régen, de a helyette küldött klón elárulta magát egy tipikus földön kívüli bakival: Keveri a jobb és bal kezét!!! Ezt a Tomb 4 végigjátszást olvasva kellett megállapítanom, mikor egy "It fordulj balra, aztán jobbra..." Kombináció során kétszer nekimentem a falnak, majd meggyulladtam. Ez nem kritikát akar jelenteni, mert a végigjátszásban ezen a visszatérő hibán kívül nem észleltem eddig más hibákat, csak fel szerettem volna hívni EGY BIZONYOS ALIEN FIGYELMÉT erre a hibucira. Kösz.

(Én kösz a lebuktatást. A Mars nemzetségre esküszöm, hogy soha többet nem keverem a két kezemet - Bp)

Más: A leírások amiket közöltök korrektek és pontosak, de gondolom nem minden játékot játszottok végig szívesen, vagy egy nehezebb játékkal tovább eltökéltek, mint azt az időtök megengedné. Egyszerűbb letölteni a jó öreg netről, és lefordítani... De ez unalmas, hosszadalmas munka... Kivéve nekem! A Parasite Eve 2 leírásom városszerte híres lett (nem pesti vagyok) Előtte még a Dino Crisis és Echo Night végigjátszásaim is nagy sikert arattak. Tehát ha gondoljátok, E-mailen elküldhetem a játékok magyaryelvű leírásait még mielőtt szerény kontinensünkön megjelentek volna. Persze nem ingyen, hülye én se vagyok. De csekély összeg, vagy inkább szolgáltatás! Pl.: Elküldhetem

a Parasite Eve 2 végigjátszásomat, mondjuuuuk... A következő havi 576 Konzol egy ingyen számáért, aminek a lapjaiból úgyszólván repülőket hajtogatnátok. Mit szólnátok? Údv: A sejtelmes fordító. Tóth Zoltán, E-mail

(Mielőtt még a Martin is hozzászólna csak két rövidke megjegyzés: Az nem jutott eszedbe, hogy mi esetleg azért csináljuk ezt itt, mert szeretjük??? Más. Ha fordítod a netes anyagokat, feltűnhet, hogy megfogalmazásuk nagyon gyenge, és ráadásul egy csomó pontatlan, ráadásul hiányos. Nézz meg egy Tomb Raider angol leírást. Azt garantálom, hogy még a falat sem találod meg, aminek nekimehetnél!!! - Bp)

Psssszzzt...ez tényleg egy idegen. Az előbb érthetetlen nyelven gagyogott valamit, aztán felugrott, a lába közé kapta a kezét, és kirohant a mosdóba. Hosszú, 2 perces csobogást lehetett hallani, aztán vörös szemekkel kijött. Bizonyára a hűtőrendszere romolhatott el... Na kuss, mert visszajött!

"Petikém, kész a Csevegő, mehetünk haza. Elviszlek."

"Pipó-pitty."

Ez mi volt? Talán a kvarcórája?

"Petikém, csörög a mobilom, nem tudok figyelni, segítenél, hogy merre kanyarodjak?"

"Most jobbra!"

"Páffffffffff, reccssssss."

"Ehhh, bocs, úgy értettem, balra."

"FiataleMBER, tudom, hogy ez nem a legjobb pillanat, de vevő lennék erre a totálkáros roncra!"

GY.Z. VISSZATÉR

Helló Martin!

Úgy látom, a múltkori levelem túl nagy megterhelést jelentett számotokra, hogy a mondanivalómat kisilabizáljátok (mert, aki ilyen külalakú levelet ír, és nem e-mailt, az csak egy korlátozott hülye barom lehet, igaz Martin?). Ezért ezt a levelet most legépelem.

(Azt, hogy a múltkori leveled mekkora megterhelést jelentett, inkább ne részletezzük. Ha jól emlékszem legutóbb azzal a nem éppen hízelgő beköszönéssel kezdted, hogy: Hol vagy te kétszínű barom ki a pöcsnek képzeled magad...". Azaz remélem tisztában vagy, hogy eme kijelentésed után akkora rögalmazási pert lehetett volna a nyakadba akasztani, hogy még a dedunokaid is szégyellnék a nevüket, de a Martin felülemelkedve sértődöttségén, teljesen tisztán, és érthetően válaszolt azokra a problémákra, amiket felvetettél. Most megkérdezted őket újra. És mivel a Martin már nem volt hajlandó foglalkozni veled, úgy gondolom, akkor elmondom én is sokadszor - Bp).

A decemberi számban olvastam, hogy nálunk nem lehet színes, átlátszó gépet kapni, csak Amerikában. Érdekes módon ahány boltban voltam (nem közértben), mindenhol kapható.

(Igen, ez közvetve az én hibám volt. Tudod, valamikor november közepén, amikor a Hírek készült, még az az információ jutott el hozzám, hogy nem lesz Európában. Ez időközben megváltozott, így mégis lett. De legalább lett - Bp)

Szintén olvastam, hogy az Armories csak ez év nyarára várható. Akkor én, hogy tudtam január 5-én megvenni?

(Úgy tudtad, hogy megjelent. Ez is azért következhetett be, mert a Nintendo előbb megjelentette a játékot, mint azt hirdette. Én meg december közepén azt az információt kaptam, hogy nem lesz tavasznál előbb. De lett. Ennek is inkább örülni kéne - Bp)

Ezen kívül pedig számtalan játékkal játszottam már, aminek se híre, se hamva az újságban. Megszámoltam az újság elején lévő N64-es játékokat, és 85 darabot találtam, pedig kb. 200 darab van, ha nem több. A többi hol van? Nincs elég hely az újságban? Na ne röhögtes!

(Szerintem az, hogy az 576 KByte boltiálózata 85 darab Nintendo 64-es játékot árul egyszerre inkább bók, mint szidalom. Bár lehet, hogy megint tévedni fogok, de szerintem egyetlen bolt sincs még, aki ekkora választékkal tartaná ezeket a játékokat. És, tudod, mint a nevében is benne van, ez egy üzlet. Ahol komoly pénzek forognak

kockán. Éppen ezért, azokat áruljuk, amik bevették, hasznát hoznak, hogy holnap a tulajdonos tudjon pénzt adni nekünk, mi meg el tudjunk menni a közértebe kenyértért. Tehát a Konzol is csak azokat a játékokat rakhatja be, amik a boltban kaphatók, mivel más forrása nincs. A játékiadók ugyanis csak a legkritikább esetben küldenek teszt példányokat - Bp)

Ebből is látszik, hogy igen szorgalmasan el van nyomva a Nintendo az újságodban, és biztos forrásból tudom, hogy miért: azért, mert te "kedves Martin", kapsz egy kevés kis összeget a Sony-tól, hogy fúttasd a gépét, a többi pedig jól nyomd le. Teljesen mindegy, hogy ezt tagadod, vagy sem, ez tisztán látszik az újságban, csak a vak nem veszi észre és aki nem akarja.

(Ezeket a sorokat, pedig már a végső elkeseredettség iratja veled. Teljesen felesleges tagadnod, csak a vak nem veszi észre, és aki nem akarja. Szerintem a Sony-nak van annyi ideje, hogy egy kis Magyarországi lapnak pénzt adjon, s ezzel talán pár darab géppel többet eladjon. Gondolkoztál egy kicsit, mielőtt leírtad volna? Talán azt érthetted félre, hogy a Sony Magyarország olyan módon segíti a munkánkat, hogy különböző CD-ket ad át, melyeken olyan képek vannak, mint a mostani címlap Gran Turismo, vagy az Ace Combat 3 és még sorolhatnám. És már itt van nálunk a Medieval II, vagy a Syphon Filter II játszható verziókban. Ők nagyban megkönnyítik a munkánkat. És ezt igazán nehezen tudnád pénzzel pótolni - Bp).

Ezért én most írok ide egy pár infót (ha te már nem vagy hajlandó rá): a Dolphin (aki nem tudná, ez a Nintendo új gépe), ami Japánban 2000 augusztusában, Európában pedig 2001 februárban fog megjelenni.

(Úgy látszik nem csak én vagyok tévedhetetlen. A masinát egyelőre még be sem mutatták. Talán ugyan volt róla egy sajtótájékoztató, ahol közzétették a technikai adatokat, de azóta semmi több. Pár fejlesztő már van, akik dolgozni fognak a gépen, de amíg nem készítik el, addig hogyan írjunk róla??? Augusztusban valóban meg fog jelenni a gép. De nem a piacon, hanem egy asztalon, és azt fotózni lehet. Az lesz a mintapéldány, amit sorozatban, kb. télen kezdenek el gyártani. Az csak valamikor decemberben lesz majd kapható. Európa még kb. 1 év - Bp)

Néhány cím: Zelda, Mario, Turok 3, Metroid, Killer Instinct 3, Perfect Dark 2, Resident Evil Zero, Shadow Man 2 - csak a nagyobbak közül.

(Nem mondom, szép kis lista. Csak, hogy a Turok 3 és a Resident Evil Zero még 64-re jön. Mivel a többi címet hivatalosan még nem ismerte el egyik kiadó sem, így nem tehetem bele a Hírekbe, mert holnap jön egy vásárló, hogy olvasta az újságban és meg akarja venni. A Resident 0-át már tavaly ilyenkor betehettem volna a Hírekbe, de mivel csak két hete jelentek meg az első képek, úgy gondolom ráértem vele - Bp)

Ja, nagyon köszönöm a Turok posztért, igazán meglepett, amikor megláttam, hogy a sok Tomb Raider és Final Fantasy és számtalan PSX-es poszter közé ez még befért. Igazán köszönöm!

(Tulajdonképpen az Acclaim-et illeti a dicséret, hisz volt oly drága és küldött egy CD-t, amin volt poszterre rakható kép. Ha több ilyen Nintendo 64-es CD-nk lenne, akár minden hónapban lenne Nintendo-s poszter. Remélem a Resident poszterem is örülsz?! - Bp)

Nehogy azt higgye valaki, hogy én utálom a PSX-et. Nem utálom, csak szeretek minőségi, igényes játékokkal játszani, nem pedig kockajátékokkal. De amit gyűlölök, az az, amikor egy ilyen gerinctelen faszi egy újság főszerkesztője. Mindegy ez van. Na csá. Gy.Z.

Gyalog Zoltán, Erd

(Kedves Zoli! Nem gondoltam, hogy ez egy kicsit erős volt? Szerinted meddig mehetsz még el? Mit szólnál, ha holnap reggel törött kézzel ébrednél fel? Jól esne? Gondolkodj rajta, mert ha mindenkinek beszólsz, előbb-utóbb valaki már nem fog emberszámba venni, mint én. Én még megpróbáltam elmagyarázni érthetően, mi-miért van. Persze, lehet, hogy bennem van a hiba, és tényleg nem értek hozzá, és inkább neked kéne itt ülnöd. Ki tudja? - Bp)

Martin

35



Flash Point



The Green Vapor

HÍVJ!



After Burner

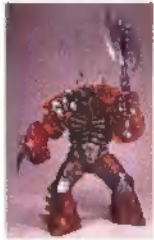


Eclipse 5000

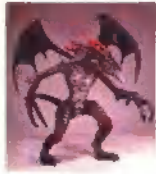


A SPAWN 16: NITRO RIDERS MOTOROKAT MÁJUSTÓL KERESD A BOLTOKBAN!

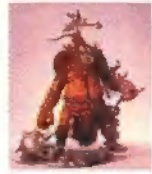
SPAWN 11: DARK AGES



Black Knight



Horrid

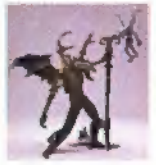


Ogre

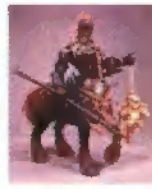
3999,-/DB



Skull Queen



Spellcaster



Raider

SPAWN 13: CURSE OF THE SPAWN



Curse of The Spawn 2



Zeus



Hatchet



Medusa



Jessica Priest & Mr. Obersmith

3999,-/DB



Raenius

SPAWN 14: DARK AGES 2



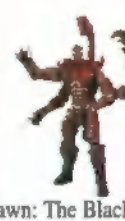
Mandarin Spawn



Viper King



The Necromancer



Spawn: The Black Heart



3999,-/DB

Iguantus & Tuskadon



Tormentor

SPAWN 15: TECHNO SPAWN



Iron Express



Code Red

3999,-/DB



Cyber Spawn



Steel Trap



Gray Thunder



Warzone



4999,-/DB



Scream

The Crow

3999,-/DB



Psycho



Halloween



Pumpkinhead



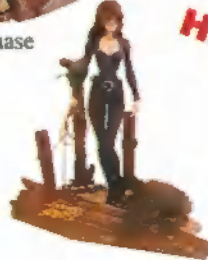
Chucky



Abbey Chase



HÍVJ!



Sydney Savage



Major Maxim



Natalia Kasse

3999,-/DB Sleepy Hollow



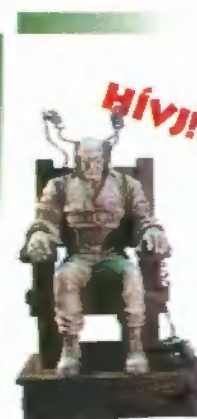
The Crone



Headless Horseman



Ichabod Crane



Marv II Electric Chair



Headless Horseman Deluxe Box Set



Ringo



George

3999,-/DB

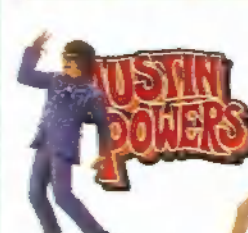
The Beatles Yellow Submarine



Paul



John



Carnaby Street Austin



Fembot



Evil & Mini

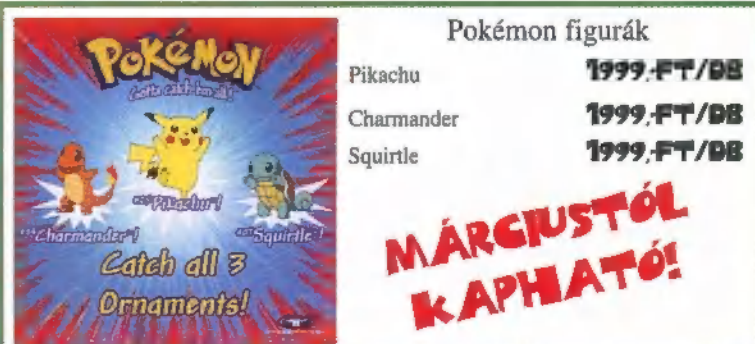


Scott Evil



Vanessa Kensington

SE JÁTÉK, SE FILM NEM NYÚJTHAT ANNÁL TÖKÉLETESEBB 3D ÉLMÉNYT, MINT AMIKOR A KEZEDBEN TARTOD KEDVENC HŐSEIDET!



**MOST MÁR NÉGY HELYEN TALÁLKOZHATSZ
HATALMAS VÁLASZTÉKUNKKAL**

576^{KByte}

HELY AHOL JÁTSZVA VÁSÁROLHATSZ!



West End City Center
Jókai Mór sétány 47.
Tel.: 23-87-576

**COLOR
GAME BOY**



SEGA™



Pólus Center
Center Court 237
Tel.: 419-41-17



**PC
CD
ROM**

NINTENDO 64



NINTENDO 64

**PC
CD
ROM**



1137 Budapest
Pozsonyi u. 14.
Tel.: 35-90-576



SEGA™



**COLOR
GAME BOY**



Mammut Bev. Központ
Széna tér 2. emelet
Tel.: 345-80-76



Boltjainkról és kínálatunkról bővebb felvilágosítást a 35-90-576-os telefonon vagy a

WWW.576.HU

Website-on kaphatsz!

ISSN 1417-9296



9 771417 929000